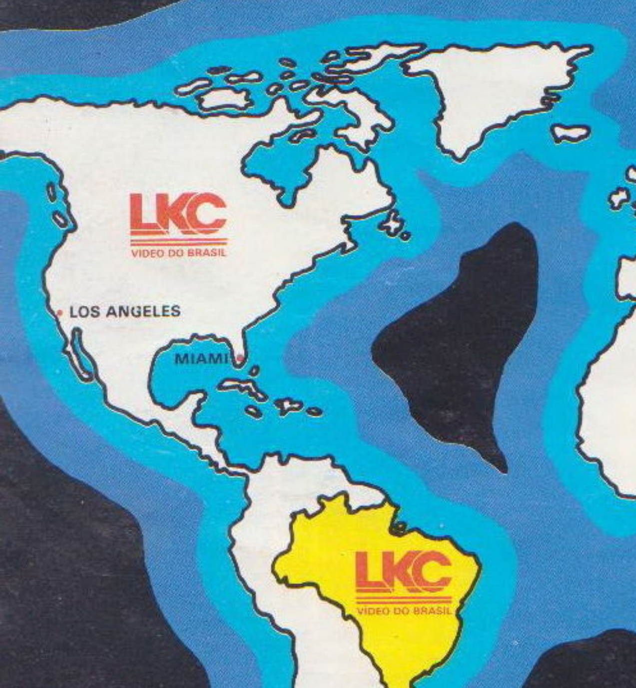

SUPER-SEGREDO: COMO ESCOLHER FASES EM SONIC 2
GANHE
DEZENAS DE PRÊMIOS
2 SUPER NINTENDO E MAIS 48 PRÊMIOS
SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME LKC
PÁGINA 27
VideoGame
ANO 3 - Nº 24
AXELAY
TRUQUES PARA VOCÊ VENCER
UMA GUERRA ESPACIAL
STREETS OF RAGE 2
16 MEGAS NO MEGA
TODOS OS GOLPES
FATAL FURY 2
PARA CADA
INIMIGO, AS MELHORES
PORRADAS E MAGIAS
ECCO THE
DOLPHIN
SEGREDOS PARA
DESVENDAR OS
MISTÉRIOS
DOS MARES
APENAS
Cr$ 44.900,00
SIGLA
E.V.O.
Search for Eden
VOCÊ VAI ACELERAR A
EVOLUÇÃO DO HOMEM



LKC
VIDEO DO BRASIL

LOS ANGELES

MIAMI



A **LKC Video do Brasil** é especializada na distribuição da linha de produtos NINTENDO, oferecendo a você e sua locadora maior agilidade na importação e distribuição de consoles, cartuchos e acessórios a um preço justo e compatível com o mercado mundial. Por essa razão, você terá sempre acesso imediato aos lançamentos internacionais e condições de tornar-se uma Central de Distribuição e Revenda para outras locadoras. Nesta nova fase de expansão, a **LKC Video do Brasil** busca novos parceiros interessados em ótimos investimentos nesse segmento que junta o melhor em videogame no mundo com a melhor opção em franchising do Brasil.

Ligue: (011) 954-9418 e confira.

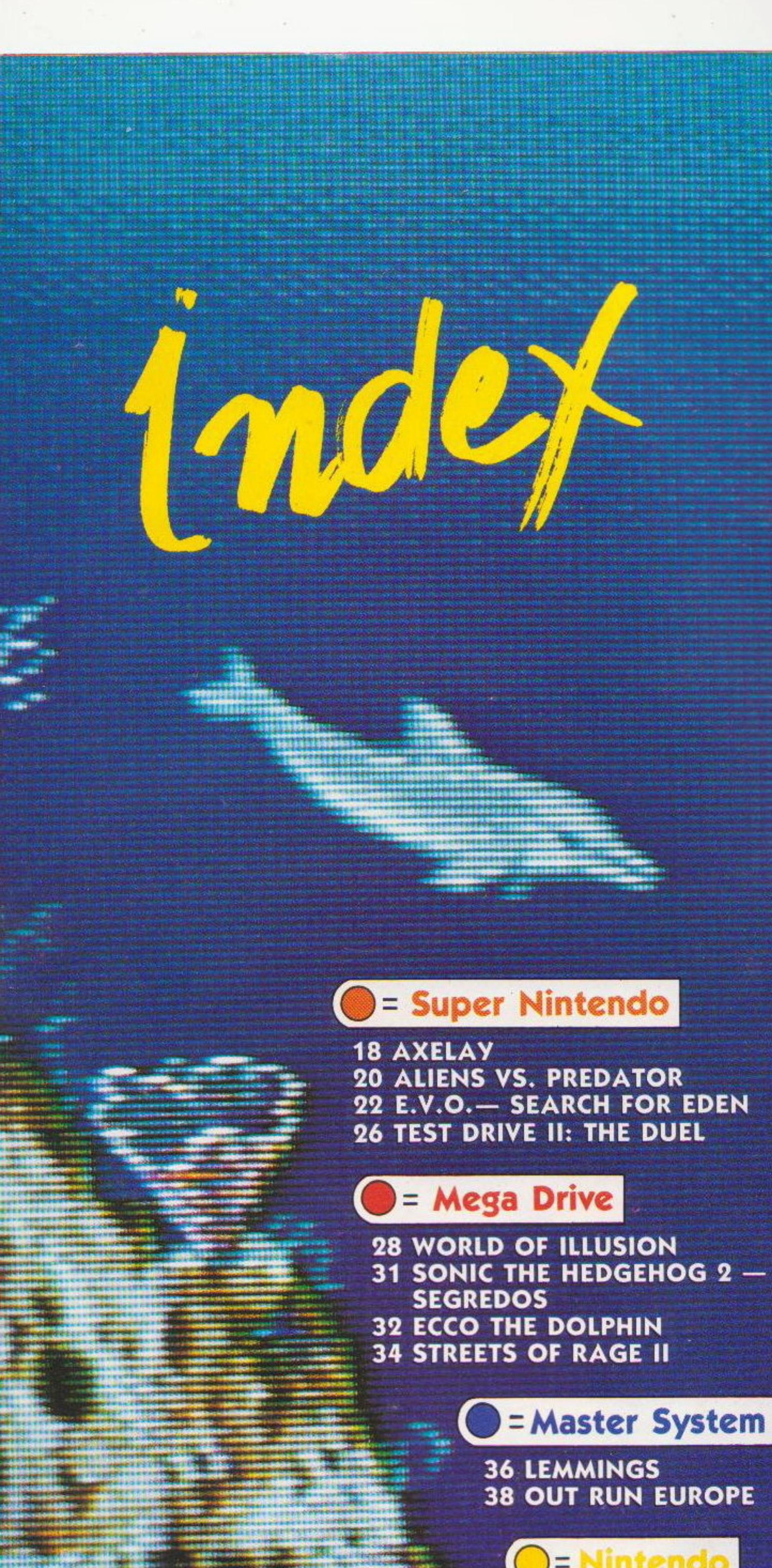


TÓKIO

TAIPEI

HONG KONG


A MELHOR FRANQUIA DO BRASIL.



index

Muita diversão. Várias horas brigando com o game E.V.O. (para Super NES, em que você pode passear pela evolução humana) e nosso "piloto" Toni Cavalheiro foi se tornando os bichos mais esquisitos, até que Toni se transformou num estranho mamífero, parecido com um bode, com chifres, corpo de rinoceronte e uma boca enorme. Ficou um pouco longe de um "humano", mas bem melhor que outro jogador que evoluiu, no máximo, para uma galinha. Mas como a revista **VIDEOGAME** *é feita também pelos leitores, você está convidado a participar e enviar uma foto da tela do seu melhor resultado. Se chegar a humano, muito bem, senão entre na brincadeira conosco.*

Para o Mega Drive todo o destaque nesta edição para o game Ecco, The Dolphin, um dos mais bonitos que até hoje rodaram por aqui, explorando um tema, a vida no mar, até então inédito. O game é tão preciso que contou até com a ajuda de um oceanógrafo para ser escrito. Tem ainda o Sega CD, games para todos os sistemas... com **VIDEOGAME** *é assim: você não pára de evoluir.*

Roberto Araújo

= Super Nintendo

= Mega Drive

= Master System

= Nintendo

= Game Gear

= Game Boy

= Arcade

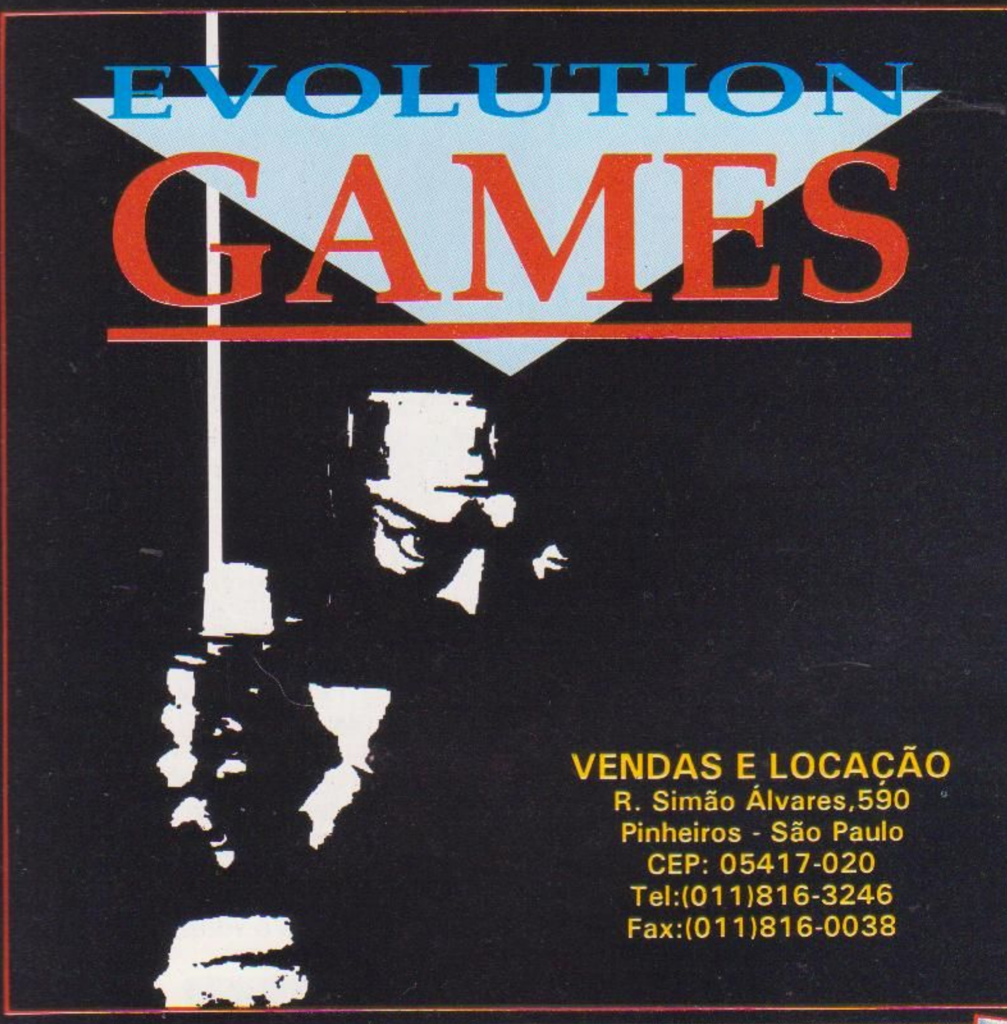
CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

SUPER PROMOÇÃO

NES - SUPER NES - MEGA - MASTER - GAME GEAR

DESPACHAMOS QUALQUER QUANTIDADE PARA TODO O BRASIL - VIA SEDEX

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS.



GRANDE VARIEDADE DE BONÉS E CHAVEIROS IMPORTADOS ORIGINAIS
CONSULTE-NOS



US$14,40



US$14,40



US$14,40



US$13,60



CARTUCHOS ORIGINAIS TEC TOY

MASTER

TÍTULOS	US$
AIRTON SENNA	44.60
AIR RESCUE	35.70
ALIEN	43.30
BANK PANIC	17.60
CASTLE OF ILUSION	41.00
DICK TRACY	38.50
DYNAMITE DUKE	38.50
G-LOCK	38.50
GREAT VOLLEY	38.60
HEROES OF THE LANCE	44.60
INDIANA JONES	43.30
JOE MONTANA	35.70
JOGOS DE VERÃO	41.00
LEMMINGS	38.50
MÔNICA CAST. DO DRAGÃO	41.00
OUT RUN EUROPA	38,50

TÍTULOS	
SAGAIA	35.70
SONIC II	44.60
STRIDER	44.60
TAZMANIA	43.30
TEDDY BOY	17.60
THE LUCKY D. CAPER	41.00
WORLD GP	26.60

GAME GEAR

TÍTULOS	US$
BATMAN II	45.00
CHUCK ROCK	45.00
JOE MONTANA	45.00
SHINOBI II	45.00
SONIC II	51.20
STREET OF RACE	45.00
TAZMANIA	45.00
THE LUCKY D. CAPER	45.00

MEGA

TÍTULOS	US$
BATMAN II	57.80
B.TO FUTURE III	52.90
CASTLE OF ILUSION	52.90
F-22	57.80
GOLDEN AXE II	44.80
MICKEY E DONALD	57.80
ROAD RUSH	57.80
SONIC	52.90
SONIC II	57.80
SPIDERMAN	52.90
STREET OF RACE	44.80
STRIDER	57.80
TAZMANIA	52.90
TOE JAM E EARL	57.80

NINTENDO

TÍTULOS	US$
BARBIE	19.00
BATMAN II	22.00
BATTLETOADS	22.00
CAPITÃO AMÉRICA	23.00
DOBLE DRAGON III	22.00
FAMÍLIA ADDAMS	21.00
HOOK CAPITÃO GANCHO	22.00
MARIO III	22.00
MEGA MAN IV	22.00
NINJA GAIDEN III	22.00
PEQUENA SEREIA	22.00
ROBIN HOOD	22.00
SIMPSONS II	22.00
SUPER CONTRA	21.00
STREET FIGHTER II	28.00
TURTLES NINJA III	23.00
TERMINATOR II	21.00
THE FLINTSTONES	22.00
TINY TOON	22.00
TOM AND JERRY	22.00
YO! NOID	20.00

SEGA CD

Um acessório a laser

Com ele, um novo conceito: a multimídia. Conheça-a.

O Sega-CD, compatível com o Genesis e o Mega Drive brasileiro: games agora em compact discs.

Para delírio dos jogadores norte-americanos, acaba de chegar ao mercado, através da subsidiária norte-americana da Sega, o acessório mais esperado do ano: O Sega CD, um CD-ROM (leitor de jogos em **Compact Discs**) para o Genesis (o Mega Drive americano). E, junto com ele, chega uma revolução no mercado. Entra em cena uma palavra nova — a multimídia — e toda uma nova tecnologia de produção de jogos.

A Sega já havia lançado seu leitor de jogos em CDs no Japão desde a segunda metade do ano passado — lá, o acessório se chama Mega CD — e muitos jogos já estão rolando para o novo sistema. Só que, como o CD permite que se incluam nos jogos músicas de verdade e até narração ou vozes dos personagens, fica evidente que os jogos japoneses não servem para o mercado americano ou brasileiro, uma vez que todas as instruções ou vozes estão em japonês. Por isso, a Sega inicia a produção de outro equipamento nos Estados Unidos, com um estúdio de produção de jogos voltado exclusivamente para o gosto do mercado norte-americano — e com todos os textos, músicas e vozes em inglês.

No Brasil, a Tec Toy, que representa a Sega, promete para breve o lançamento do Sega CD, sem falar em datas. Mas, como toda a linha dos produtos Sega lançados por aqui, o CD da Tec Toy certamente seguirá a tendência do equipamento norte-americano. Por isso, que tal conhecer já esta novidade?

O SEGA CD

Esqueça os cartuchos. A partir de agora, todos os jogos estão gravados em **compact discs**, que funciona basicamente como um disquete de computador. O CD-ROM é um acessório sofisticado, capaz de ler, processar e enviar para o console todas as informações contidas no CD. O Sega CD é conectado ao console através de uma portinha lateral presente no Genesis — e que também existe no Mega Drive nacional — e é por aí que todos os dados chegam à memória do console. A partir daí, você já sabe: o jogo é processado pelo console e enviado à tela da TV exatamente da mesma maneira que acontece com os cartuchos.

O Sega CD introduz duas vantagens adicionais: a primeira é o ganho considerável de memória, já que um CD pode armazenar 540 Megabytes de informação. Com tanta memória, pode-se digitalizar imagens de atores de verdade, vozes e até a música tal qual você ouve em um CD de áudio comum. A segunda vantagem é conseqüência da primeira: o Sega CD pode processar o som independentemente do console, e possui saídas de áudio **stereo**. Isso quer dizer que você pode conectá-lo a qualquer equipamento de som que tenha as entradas **CD** ou **AUX** e ter som de primeira qualidade. Tanto para jogos como para CDs de áudio comuns.

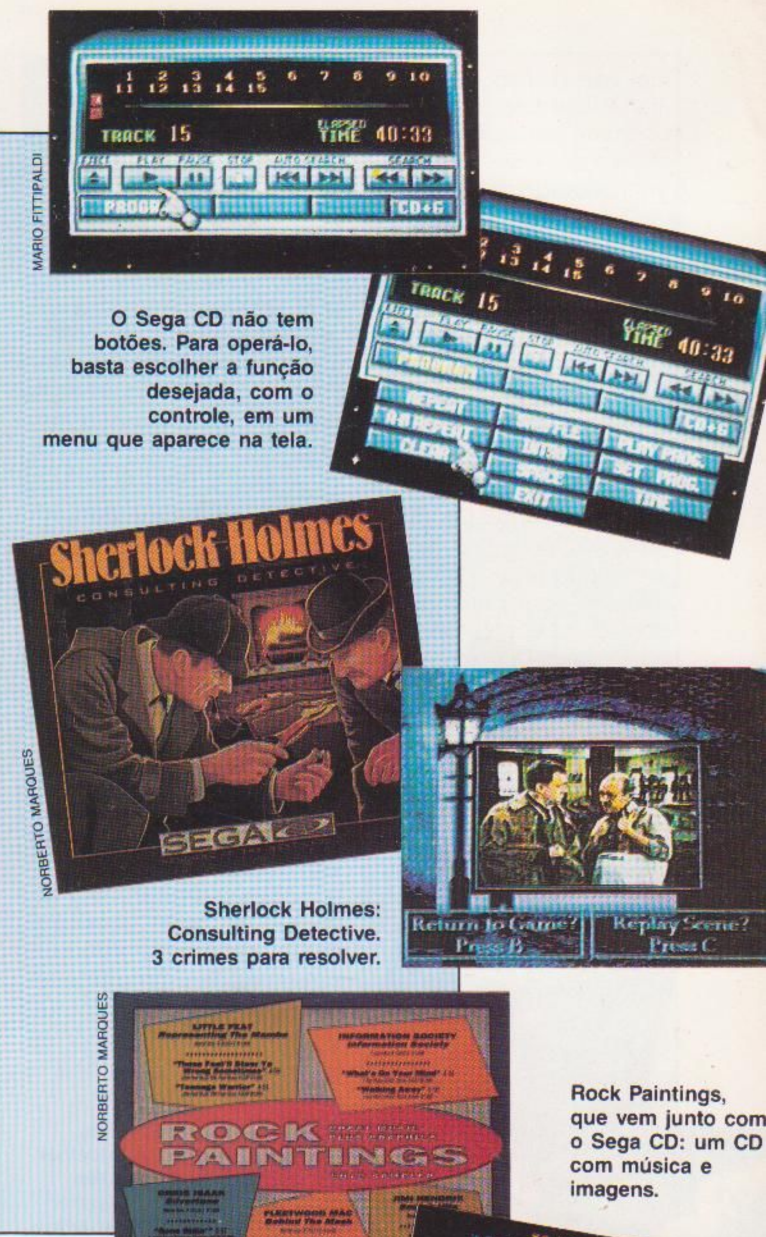
O Mega Drive é conectado ao Sega CD pelo conector lateral

COMO FUNCIONA

Uma vez ligado ao Mega Drive, o Sega CD envia para a tela um menu, a partir do qual os comandos de leitura de jogos são dados. É importante lembrar que é impossível acionar o Sega CD sem que ele esteja conectado ao console, pois só assim o menu aparece. Não há nenhum botão no aparelho. Ao se ligar o Mega, o Sega CD também é ligado.

No menu, ficam claras as funções. É possível rodar um jogo — escolhendo-se a opção CD-ROM — ou simplesmente ouvir um CD comum de áudio. Nesse caso, todas as funções de um **CD player** doméstico estão na tela, como o **play**, **stop**, **pause** etc. Acionando-se a opção **program** você pode programar em que seqüência as músicas serão tocadas, a repetição do disco e outras funções. Finalmente, há ainda a opção **CD + G**, que significa **CD plus Graphics**, ou seja, CD + gráficos, em português. São CDs que possuem gráficos que vão rolando na tela enquanto a música vai sendo executada, como se fossem videoclips.

No pacote que compõe o Sega CD estão incluídos 5 discos: **Sherlock Holmes: Consulting Detective**, todo gravado com cenários de Londres da Época e com atores e música de verdade. Nele, você faz o papel de Sherlock Holmes, e tem três casos para resolver. Quem gosta de combate nas estrelas pode se deliciar com **Sol Feace**, produzido especialmente para CD. O terceiro CD traz jogos clássicos da Sega, nas mesmas versões disponíveis em cartucho: estão presentes **Golden Axe**, **Streets of Rage**, **Columns** e **Revenge of Shinobi**. A título de demonstração do aparelho, estão incluídos ainda mais dois títulos: **Hot Hits**, um CD somente de áudio, e **Rock Paintings**, um CD + G que traz **clips** de bandas como Information Society, Chris Isaak, Fleetwood Mac, Little Feat e o grande guitarrista Jimi Hendrix.



MARIO FITTIPALDI

O Sega CD não tem botões. Para operá-lo, basta escolher a função desejada, com o controle, em um menu que aparece na tela.

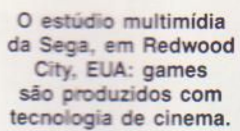
NORBERTO MARQUES

Sherlock Holmes: Consulting Detective. 3 crimes para resolver.

NORBERTO MARQUES

Rock Paintings, que vem junto com o Sega CD: um CD com música e imagens.





O estúdio multimídia da Sega, em Redwood City, EUA: games são produzidos com tecnologia de cinema.





FOTOS: DIVULGAÇÃO



MULTIMÍDIA

Agora que você já sabe como funciona o Sega CD, fica fácil entender o conceito de multimídia. O CD é um meio de gravação multimídia porque permite que sejam integradas informações de natureza diferentes, como imagens — desenhadas ou digitalizadas de filmagens em vídeo — música e o programa de computador, que vai juntar tudo isso em um jogo ou programa educativo. E, a partir daí, muda todo o conceito de produção de jogos, que passa a ser muito parecido com a produção de um filme de cinema ou de vídeo.

Só para se ter uma idéia, a Sega investiu uma boa grana na criação de seu próprio estúdio para jogos em Redwood City, na Califórnia (Oeste dos Estados Unidos). Lá trabalham os produtores dos jogos, que comandam o processo inteiro, desde a idéia até a execução do jogo, a equipes de filmagens — que incluem diretores de imagens, cinegrafistas, maquiadores, figurinistas e, claro, atores — e de ▶

som, contando com compositores e um estúdio igual ao de qualquer boa gravadora de CDs de áudio. E, cada vez mais, outras **software-houses** como a Sony ImageSoft, por exemplo, estão investindo em jogos multimídia para o Sega CD. O resultado é óbvio: ganham os jogadores, que já têm uma grande variedade de títulos à disposição.



Dentro do espírito de juntar em uma coisa só som, imagem e interação, a **soft-warehouse** norte-americana **Sony ImageSoft** acaba de lançar três títulos quentes, que vão detonar: **Night Trap**, um game em que você controla o sistema de segurança de uma casa, e dois títulos de uma série chamada **Make My Video**: **Kris Kross** e **Marky Mark and The Funky Bunch**.

NORBERTO MARQUES



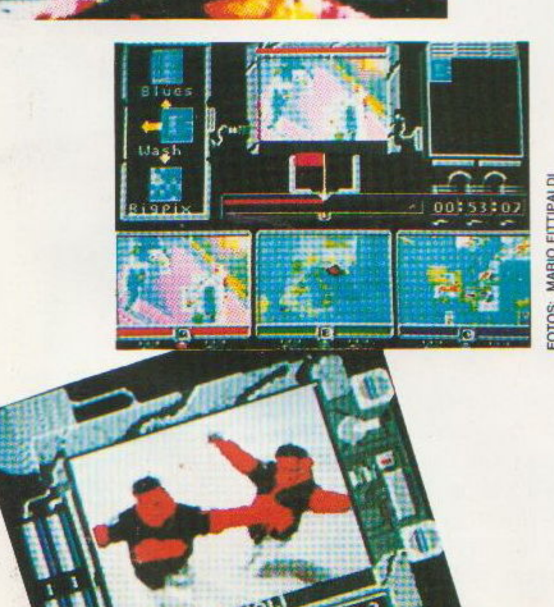
NORBERTO MARQUES

Night Trap é diferente da maioria dos games convencionais. Gravado com música, som, efeitos ambientais e sonoros e atores reais, o game segue a linha dos jogos de reação. Neles, você assiste às cenas e, no momento exato, interfere com um comando. Se o comando for correto, o Sega CD pesquisa a imagem correspondente na memória e imediatamente ela entra em cena. Se não, outra imagem aparece, e o destino do game muda.

Você controla todo o sistema de segurança de uma casa que vai ser invadida por ladrões através de um sistema de câmeras de vídeo. Na tela, as câmeras aparecem na parte inferior (da tela), e podem ser trocadas com o direcional. No quadro maior, você tem a imagem da câmera selecionada e pode ver tudo o que acontece naquele ambiente. Tudo o que você precisa fazer é procurar os ladrões através das câmeras e acionar as armadilhas instaladas na casa. O jogo é bastante emocionante e chega a criar momentos de muita tensão. Afinal, decide-se o destino de uma família, de verdade, como em um filme!

A série **Make My Video** é igualmente interessante, e já conta com dois títulos envol-

Make My Video: Você pode escolher imagens e editar seu "clip" (centro); o computador julga seu trabalho e dá nota no final.



FOTOS: MARIO FITTIPALDI



Terminada a edição de imagens, a versão final do seu "clip" é apresentada. À esquerda, um clip com a dupla Kriss Kross. À direita, o clip editado com Marky Mark.



MARIO FITTIPALDI

Night Trap: você observa uma casa inteira e aciona armadilhas para capturar bandidos.

vendo músicos famosos: a irreverente dupla de **rappers** Kris Kross, com suas roupas ao contrário, e raps espertos, e a banda **Marky Mark and the Funky Bunch**, que inclui a música **Good Vibrations**, que você deve conhecer do **clip** dos jogos de basquete da **NBA** americana.

Nos dois jogos, alguns personagens vão pedir para você fazer um **clip** com seus astros preferidos. Como um **VJ** (vídeo jóquei) sofisticado, com poderes de diretor de imagem, você deve editar as imagens de três monitores que aparecem na parte inferior da tela — um para cada botão do controle. As imagens escolhidas aparecem na parte central. Estão ainda à disposição muitos efeitos especiais, como controle de azul, vermelho e verde, criação de imagem-espelho, inversão e outras mágicas. No final, dependendo do seu desempenho, o **clip** é apresentado e você ganha uma nota. Tem ainda a galeria dos 10 melhores **VJs**, que funciona como uma tela de recordes. A Sony ImageSoft promete para breve novos títulos com bandas famosas. Um acessório, no mínimo, de dar água na boca!

Mário Fittipaldi

TOKS

Passageiros de alguns vôos nacionais e internacionais poderão em breve jogar videogame a bordo. É isso mesmo! O grupo Arbi vai investir US$ 10 milhões num projeto de instalação dos aparelhos em aviões brasileiros. Mas o deleite não vai ser gratuito. Os passageiros terão de pagar, através do seu cartão de crédito, US$ 2 por minuto. Talvez esta seja uma boa maneira de acabar com o tédio da moçada nas viagens mais longas.

"I'm Your Man" (Eu Sou Seu Homem) é o primeiro filme interativo da empresa Controlled Entropy Entertainments of Manhattan. Neste tipo de filme, o público decide na hora o destino do enredo. Os personagens pedem a cada dois minutos para que o público decida o que eles devem fazer. Para dar seu voto, o espectador deve apertar um dos três botões que está no controle, bem à mão na sua poltrona. As opções são votadas em 10 segundos e o filme continua como a maioria das pessoas desejar. Demais!

O Colégio Brasil (Vila Carrão, zona Leste de São Paulo) realizou o Primeiro Campeonato de Videogame entre os dias 27 e 30 de Janeiro. Os finalistas, entre os 350 inscritos, jogaram na final o game Splinter House 2, para Master System.

O primeiro lugar ficou com Daniel Castelucci Morone, que ganhou um Mega Drive. Daniel M. Gandino pegou segundo lugar e levou para casa um Master System. Já Fábio Leme conquistou o terceiro lugar e um final de semana em Ubatuba com direito a três acompanhantes. Joel Tito G. Júnior e Allan Coutto Gonçalves ficaram em quarto e quinto lugares respectivamente. Os dois levaram para casa um cartucho de Master System e um passaporte do Playcenter. O Colégio Brasil promete um novo campeonato para novembro.

A Nintendo está estourando a boca do balão! A empresa americana anunciou que em 1992 as vendas do Game Boy alcançaram a marca dos 4 milhões, com cerca de 25 milhões de cartuchos vendidos. Já o cobiçado Super Nintendo foi adquirido, no mesmo período, por 2 milhões e 700 mil jogadores, que levaram para casa cerca de 28 milhões de cartuchos para este console. Nada mau, não?

Agora ligando para (011) 872-7877, você pode comprar cartuchos Nintendo sem sair de casa. A Lojinha da Mônica e a Victor's de Miami estão enviando através do correio os games NBA All-Star Challenge, Spider-Man, Simpsons - Bart's Nightmare, Turtles IV - Turtles in Time, Final Fight ou Home Alone 2 direto para o seu endereço em três semanas. O custo é de US$ 79 (câmbio turismo).

O seu único trabalho é fornecer seus dados pessoais e o número do seu cartão de crédito internacional (ou do seu pai). O valor é automaticamente convertido em cruzeiros, na data do pagamento da fatura do cartão.

Novo controle SNES

Vem aí mais um super controle tipo **arcade** para o Super Nintendo: o Super Advantage. Produzido pela Asciiware e licenciado pela empresa americana, o novo controle segue o mesmo **design** do console, integrando-se perfeitamente ao conjunto. O direcional, em forma de alavanca, pode ser acionado para 8 direções e os botões **Y**, **A**, **X** e **B**, maiores, seguem exatamente a mesma disposição do controle original. A diferença é na localização dos botões **L** e **R**, que estão dispostos um de cada lado dos quatro botões anteriores. Isso facilita o acionamento destes botões, muito mais difícil no controle original devido à usa localização na parte dianteira.

Entre os recursos do Super Advantage estão a câmera lenta com velocidade ajustável, turbo independente para cada um dos 6 botões — com velocidade ajustável para até 30 tiros por segundos — e ainda um recurso adicional: o auto turbo, que permite que o turbo seja acionado com um só toque. Com essa vantagem adicional, seus dedos ficam livres para os outros botões, enquanto que muitos tiros são disparados na tela...

DIVULGAÇÃO

O Super Advantage, para Super Nintendo: controle tipo arcade com turbo e auto-fire.



BABY E COMPACT

Qual a diferença entre um Super NES Baby e um Compact? E qual o melhor meio de se comprar um hoje em dia?

Carlos Roberto Silveira Filho
São Paulo, SP

Tenho algumas dúvidas. Meu console Super NES não veio com um dos controles e nem com o game **Super Mario World**. Será que posso encontrar o controle e os jogos separados? Para que serve o **Mario Paint?** O que é e para que serve o Super NES Champion Edition? Finalmente, se o Super NES não for transcodificado ele pode estragar alguma coisa na TV?

José Francisco Brand Thomazini
São Paulo, SP

Não há diferença entre um Super NES Baby e um Compact. Na verdade, o Super NES Compact é justamente a versão mais simples, que só vem com um controle e sem o cartucho Super Mario World. Esta versão está sendo chamada aqui no Brasil de Baby. A melhor maneira de se comprar um Super NES sem dúvida é aprovitando uma viagem aos Estados Unidos, ou pedindo para algum conhecido que esteja indo para lá trazer. Mas é muito fácil encontrá-lo aqui mesmo no Brasil, entrando em contato com uma importadora. Também é possível comprar separadamente tanto o controle original como o cartucho Super Mario World. O Mario Paint é um cartucho que permite que se desenhe na tela da TV, exatamente como um programa de computador gráfico. Não existe Super NES Champion Edition, e sim Street Fighter II Champion Edition, que é um jogo de fliperama. Finalmente, um Super NES não transcodificado não estraga a TV. Apenas a imagem sairá em preto e branco.

MEGA JAPONÊS

Tenho um Mega japonês, e sempre usei cartuchos brasileiros sem problemas. Só que, quando ganhei o cartucho **World of Illusion** ele não funcionou, e apareceu uma mensagem na tela dizendo que o cartucho foi desenvolvido para o sistema americano. Será que a Tec Toy está impedindo que os lançamentos não funcionem no sistema japonês, mesmo destravado? O que eu faço?

Paulo Henrique Caruso D. Lima
Rio de Janeiro, RJ

Não é a Tec Toy quem está impedindo que os cartuchos lançados recentemente por ela não funcionem no Mega Japonês, e sim a própria Sega. A trava já vem dentro do programa do jogo e é impossível de ser removida. Portanto, cartuchos japoneses só funcionam em Mega Drive japonês e cartuchos norte-americanos só funcionam em Sega Genesis. A Tec Toy fabrica seus equipamentos e cartuchos no mesmo padrão do Sega Genesis norte-americano, sendo eles, portanto, compatíveis com este sistema. No seu caso, o melhor é trocar o seu cartucho por um de fabricação japonesa. OK?

"SANGUE E PORRADA"

Quero saber porque a Sega colocou a "censura" contra violência no game **The Immortal**. Chamei o meu pai, que sofre de problemas cardíacos, e mostrei a ele as cenas. "Ué, matou o sujeito...", foi tudo o que ele disse. Depois chamei o meu priminho de 4 anos e mostrei as cenas. Ele rachou o bico! Afinal, o que é que tem demais? Queria saber também quando vai sair **Fatal Fury** pela Sega.

Danilo Silva Araújo
Salvador, BA

Danilo, as cenas não foram censuradas, tanto que estão no game e você pode até mostrá-las ao seu pai, por exemplo. O que existe no cartucho é apenas uma advertência ao fato de que ele é muito violento. E você deve concordar com o fato de que algumas pessoas podem se impressionar com tripas sangrentas para fora da barriga, crânios esmagados, duendes cortados ao meio e outras, não? O game Fatal Fury **não está previsto para ser lançado pela Sega, pelo menos por enquanto. Um abraço!**

QUADRINHOS

Aí, galera! Quero falar para vocês o sucesso que **Street Fighter II** está fazendo aqui no Paraná. Por isso, mando uma história em quadrinhos para que vocês publiquem. Um abraço!

Rodrigo S. Félix
Santo Antônio da Platina, PR

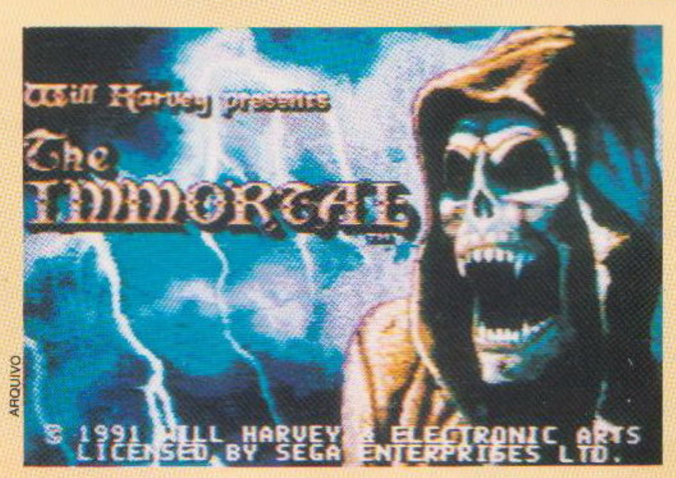
A galera aqui da redação curtiu muito a sua HQ, Rodrigo. Continue participando!

GAME GENIE

Gostaria que vocês me resolvessem uma dúvida. Tenho um Micro-Genius sistema Nintendo Japonês, e gostaria de saber se posso usar um Game Genie com adaptador. É possível?

Marcos Aurélio Bilbau
Sorocaba, SP

Infelizmente não dá para usar o Game Genie americano, fabricado pela Galoob Toys, no seu console. Mas há uma versão sendo comercializada aqui no Brasil especialmente para ser utilizada em cartuchos do padrão japonês (60 pinos). Ela pode ser encontrada facilmente em lojas especializadas em games e acessórios. ▶



ARQUIVO

The Immortal, para Mega Drive: advertência à violência na embalagem.



TEC TOY DE GRAÇA PRA TODOS OS FREGUESES: É O GALPÃO CHAMANDO URUBU DE MEU LOURO.

Compre Tec Toy no Galpão e receba cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. É ou não é pra sair voando ?

Promoção válida até 31/7/93.

SÓ PARA LOCADORAS

DISTRIBUIDOR OFICIAL









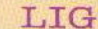
ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS

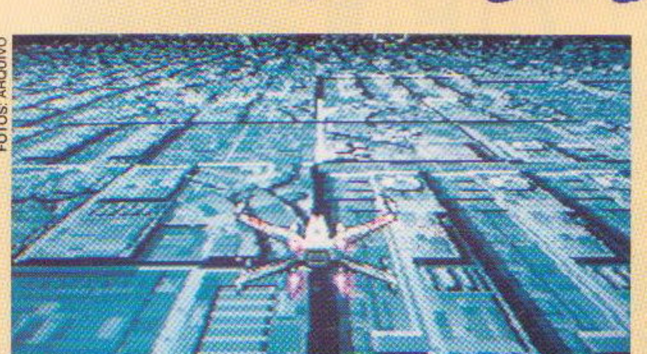
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

FOX

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501-(0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/ Valquer - Tel.: (061) 351-0292 - Fax (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Cláudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur - Tel./Fax (021) 590-7043 - Crivano Vídeo c/ Roberto - Tel.: (021) 253-5678 - Fax (021) 233-3262 • **Marabá (PA)** - Martins & Cunha Ltda. c/ Gumercindo - Tel.: (091) 324-1180 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/ Elves - Tel./Fax (085) 244-3612 • **Aracaju (SE)** - Astec c/ João - Tel.: (079) 224-7885 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi Tel.: (084) 211-3765 - Fax (084) 221-1466 • **Alagoinha (BA)** - Astec c/ José Carlos - Tel.: (075) 421-4070 • **Pouso Alegre (MG)** - J.N. Representações c/ João Nunes Tel.: (035) 421-5887 • **Curitiba (PR)** - Hélio de Oliveira - Tel.: (041) 233-0588 - Fax (041) 222-0127 • **Belo Horizonte (MG)** - Joel Ribeiro - Tel.:(031) 224-7756 - Fax (031) 226-8685 • **Cuiabá (MT)** - Condor Com. c/ Júlio César - Tel./Fax (065) 325-2239 • **Pomerode (SC)** - Marcelo Prochnow - Tel.: (0473) 23-0385




FOTOS: ARQUIVO

Super Star Wars, para o Super NES.



LIG

Queria saber o que aconteceu com o Index e as ilustrações do Alexandre, que eram muito criativas. Queria saber também o que é o **EXT** no Super NES. Com o chip SFX, o SNES CD não será lançado ou será modificado para custar menos? Tenho também uma sugestão: por que vocês não fazem uma revista só de dicas?

Daniel Quirino de Oliveira
Muriaé - MG

Vamos lá, Daniel! O Alexandre infelizmente não trabalha mais conosco, e está morando no Japão. Quanto ao EXT **do Super NES, ela é uma saída de comunicação externa, por enquanto sem utilidade, mas que pode ser ligada a algum acessório que pinte por aí, como um** modem, **por exemplo — que permite que se jogue com outra pessoa à distância, através da linha telefônica. Com o lançamento de Super FX (SFX), o lançamento do SNES CD foi adiado, mas por enquanto é cedo para se falar em preços. Vamos aguardar mais um pouco, né? Finalmente, agradecemos sua sugestão. Ela será estudada com carinho. Falou?**

GUERRA NAS ESTRELAS

Tenho o videogame **Super Nintendo** e comprei o cartucho Super Star Wars. Na edição 20 saiu publicada a estratégia completa desse jogo, mas queria saber se há também alguma manha como seleção de fases, vidas extras, energia infinita e outras dicas. Espero ser atendido nas próximas edições.

Bruno Jardim Arantes
São José dos Campos, SP

Bruno, seu pedido está sendo atendido já nesta edição. Na seção GAME SECRET **você encontra dois segredos bem legais desse game, como** continues **extras e** light saber. **E tem mais. Satisfeito?**

CHEFES NO STREET FIGHTER II

Já procurei em todas as revistas de games a manha para se jogar com os chefes em **Street Fighter II** (Super NES), mas não encontrei nada. Gostaria que vocês me ajudassem.

Gabriel Bezerra Sampaio
Salvador, BA

Gostaria de saber se a dica que foi publicada em outra revista é verdadeira ou não. É a seguinte: você deve ter um Game Genie, e usar o código **I0A4-0767 / F0AE-6DO4**. A seguir, vá para a opção **versus** e selecione Ryu x Ken. Apertando **Start** nos dois controles, aparecerá a opção **stage select**. O primeiro jogador deve escolher um dos países onde estão os chefes, e aí é só começar a jogar e pronto: o jogador 2 estará jogando com o chefe da área que escolheu. Funciona?



Na opção de 1 jogador, Chun-Li enfrenta Balrog, um dos 4 chefes de Street Fighter II.

Matheus José Agrícola
São Paulo, SP

A única maneira de se jogar com os chefes em Street Fighter II **(Super NES) é mesmo usando-se o Game Genie, que é um acessório que acaba de ser lançado para o Super NES (vejam a edição 23 de** VIDEOGAME**). Só que o código não funciona direito, e acaba dando "pau" no cartucho a partir do segundo round. Portanto, não é uma superdica, concordam?**

STREETS OF RAGE II

Queria saber se o game **Streets of Rage II** já saiu, e também, se o game **The Immortal** é para o Mega Drive ou para o Super Nintendo.

Mauro A. Cardoso
Rio de Janeiro, RJ

O game Streets of Rage II **já saiu, sim, Mauro. Ele está disponível para o console Mega Drive, e você já pode aprender os melhores golpes para os lutadores nesta mesma edição, na seção** MEGA DRIVE**. Confira! Finalmente, o game** The Immortal **existe nas versões para Mega Drive e Nintendo 8 bits.**

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

MASTER GREAT STAR — Um clube para quem quer todas as novidades, dicas e recordes sobre os jogos do sistema Master System. Para se associar a este super-clube, basta mandar nome, sexo, data de nascimento, endereço, Cr$ 2 mil, um selo para resposta e, mensalmente, uma dica; para Jayson C. M. Rosa, rua Voluntários da Pátria, 73, CEP 89198-000, Rio do Campo, SC.

QGB — O Quartel General dos Gamemaníacos do Brasil possui jornal bimestral com dicas, lançamentos e reportagens. Trabalhamos com o sistema SEGA. Ficou interessado? Então mande uma carta para **QGB**, Av. Getúlio Vargas, 2600, apto. 32, Água Verde, CEP 80240-040, ou ligue para (044) 242-8906, Curitiba, PR. Obs.: mandar um selo dentro do envelope.

THE BEST VIDEOGAMES CLUB — Quem quiser participar é só escrever para rua Juvenal Galeno, 221, Jd. da Saúde, CEP 04290-030, São Paulo, SP, solicitando nossa ficha de inscrição. Os primeiros 50 sócios serão preferenciais e desfrutarão de diversas vantagens. Atenção: dia 30/03/93 o nosso clube vai sortear entre todos os sócios, com as mensalidades em dia, um console Super NES. Não perca mais tempo! Escreva agora mesmo!

BEST OF THE BEST — Montamos um clube de usuários de NES e Master que oferece um jornal bimestral com: boletins dos sócios, tabela de preços, muitas dicas, truques, mapas e passwords. Nossos campeonatos são semestrais e para ficar sócio mande uma carta com seus dados completíssimos, de qualquer lugar do Brasil, para rua Sta. Cruz do Rio Pardo, 439, Jardim Nova Europa, CEP 13040-570, fone (0192) 33-8575, Campinas, SP.

CLUBE FANATGAMES — Especializado em Mega, SNES e Arcades. Quem quiser fazer parte do clube, basta nos enviar carta com os dados pessoais (e o console que possui), mais uma taxa de Cr$ 5 mil (inscrição) e de 2 em 2 meses a taxa de Cr$ 5 mil (despesas) para rua Condor, 257, V. Padre Manoel da Nóbrega, CEP 13060-150, Campinas, SP.

FREZP INFORMÁTICA — Para participar do nosso clube basta ser usuário de PC ou compatível. Mande 1 carta com Cr$ 7,5 mil (para as primeiras despesas), endereço, fone, idade, uma relação de **todo** seu equipamento e o n.º de programas que você tem. Todas essas informações serão publicadas no nosso jornal bimestral, de forma a conseguirmos uma interação de todos os sócios. Endereço: Rua Maestro Elias Lobo, 994, apto. 51, Jardim Paulistano, CEP 01433-000, fone (011) 883-3823, fax (011) 246-6299, São Paulo, SP.

DINOGAMES — Alô feras do mega, se vocês querem ser os melhores, associem-se a nós. Nossos sócios irão receber mensalmente o jornal do clube em casa. Basta enviar Cr$ 1 mil e 1 foto 3x4 para rua Eng. Thomas Guimarães, bl. 21, apto. 202, Cachambi, CEP 21781-200, Rio de Janeiro, RJ.

pergunte aos feras

DOUBLE DRAGON
Master System

Será que neste jogo existe alguma maneira de se dar o **continue** na missão 4 (o quartel dos guerreiros negros) quando aparece o **game over** e o seu nível de vida desaparece?

Natália Fabiana de O. Vasco
Rio de Janeiro, RJ

Infelizmente não, Natália. Depois que aparece o game over não dá mais para conseguir o continue. **Por outro lado você pode conseguir vidas infinitas antes de ser derrotada. Basta que, antes de iniciar a missão 4, você dê 10 voadoras sem que a tela ande. Feito isso você não morre mais. É isso aí ! Agora acabe com eles...**

WOLVERINE
Nintendo

Existe alguma dica ou macete para derrotar Sabertooth, o inimigo final? Já fiz mais de 100.000 pontos, mas não consigo derrotá-lo. Cheguei a ficar cerca de 10 minutos socando-o e chutando-o mas não consegui destruí-lo.

Joás de Souza Castro
Nova Iguaçu, RJ.

Esse vilão é complicado mesmo, Joás. E para detonar com ele é preciso muita paciência e habilidade. Faça assim: continue socando e chutando do Sabertooth como vem fazendo, mas sempre depois que ele atirar em você. Quando ele atirar, escape para o degrau acima de onde ele está para não ser atingido. Outra maneira de escapar é pulando, de modo a fugir de suas investidas. Para completar, use também o poder da garra. Ufa, é demorado mesmo, mas seja esperto e você acaba com ele. Boa luta!

GREENDOG
Mega Drive

Qual caminho que devo seguir na fase do metrô?

Douglas Almeida da Silveira
Porto Alegre, RS

Na fase do metrô, o segredo é subir (ou descer) todas as escadas que encontrar pelo caminho. Fazendo isso, com certeza você estará no caminho certo. Divirta-se !

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE
Mega Drive

Vocês poderiam me dar os **passwords** deste game?

Carolina Pontual Colasanti
Rio de Janeiro, RJ

Anote aí Carolina:
2.ª fase - WHOAMAMA
3.ª fase - FLANDRES
4.ª fase - BROCKMAN
5.ª fase - SIDESHOW

THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS
Mega Drive

Olá, revista **VIDEOGAME**! Tenho uma dúvida: não consigo passar da primeira fase deste game. Já li que tem que pintar todos os objetos roxos, mas jogo spray em tudo até ficar vermelho e, no final, uma barreira me impede de andar. E aí?

Márcio Paulo Carneiro
Rio de Janeiro, RJ

Eu não consigo pintar os passarinhos e nem as janelas púrpuras. Como faço isso? E o letreiro?

Daniel M. Franco
Rio de Janeiro, RJ.

Calma, galera, não há motivo para desespero. Para mudar de fase é necessário pintar pelo menos 24 objetos roxos, senão a barreira não desaparece e não tem fase 2 para vocês. Para pintar os objetos altos, como os vasos das janelas do segundo andar, utilizem as molduras das janelas maiores, ou até mesmo os toldos e portas para subir. O pássaro da estátua pode ser pixado com um rocket, **que pode ser comprado na loja. Comprem pelo menos seis, pois eles serão usados para pixar o letreiro e as janelas da casa de repouso. O pássaro da gaiola deve ser assustado com uma** cherry bomb, **também comprada em uma loja. Use o parapeito da janela para chegar perto e solte a bomba! Aí, é só derrotar Nelson e... boa Segunda Fase pra vocês!**

QUACKSHOT
Mega Drive

Não entendo como passar de fase, as explicações estão em língua que eu desconheço. Socorro, me ajude.

Maisa Lopes Gomes
Castro, PR

Esse jogo é muito interessante Maisa. O fundamental para se jogar é saber a ordem correta dos países por onde Donald deverá passar. Em cada país nosso herói terá que achar ou ganhar alguma coisa (arma, chave, desentupidor,...) que o ajudará a seguir viagem, até que encontre o presente de aniversário da Margarida. A ordem das viagens é a seguinte: México, Patópolis (ou Duckburg), México, Patópolis, Transylvânia, Maharajah, Egito, Polo Sul e Viking Ship. A estratégia completa desse jogo, com mapas dos labirintos, saiu na VIDEOGAME **n.º 10. Se você não tem, ligue para (011) 549-1433 e peça para o Departamento de Circulação. Falou?**

SONIC THE HEDGEHOG
Game Gear

Na fase da Base Aérea, no dirigível do Dr. Robotinik, logo no início tem 3 canhões, depois uma escada. No topo da escada, à esquerda vem um muro com espinhos. Corro para direita, mas vem um bichinho que explode e eu não consigo passar por ele. Como eu faço ?

Rodrigo Boelter Morais
Porto Alegre, RS

O truque, Rodrigo, é não passar por aí! Para mudar de fase vá por baixo do dirigível e até o fim dele, utilizando as plataformas. Na última plataforma pule no dirigível, pegue a esmeralda, passe por cima dos canhões e... Ops! Já passou!! Bom jogo.

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

CARTUCHOS ORIGINAIS



DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO, INCLUSIVE POR TELEFONE.

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX.

SÓ TRABALHAMOS COM CARTUCHOS **ORIGINAIS.** DESCARTAMOS OS PIRATAS.

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

256K	Cr$ 459.900,00
1 MEGA B	Cr$ 689.900,00
2 MEGA A	Cr$ 919.900,00
2 MEGA B	Cr$ 1.034.900,00
2 MEGA C	Cr$ 1.069.900,00
2 MEGA D	Cr$ 1.114.900,00
4 MEGA ESPECIAL	Cr$ 1.499.900,00

SONIC II
TOM E JERRY
OUT RUN EUR.
ALIEN III
TAZ-MANIA
HEROES OF T. LAW
FLINTSTONES
INDIANA JONES
AYRTON SENNA
CYBER SHINOBI
AIR RESCUE

"SUPER FUTEBOL, SHAPES, CHOP, ALT. BEST, VIG, KENS, D. DRAGON, A. BURN, G. AXE, G. FORCE = Cr$ 499.900,00"

PREÇOS PARA PAGAMENTO EM CHEQUE OU DINHEIRO. VÁLIDO ATÉ 31/03/93.

GARANTIA DE 3 MESES DO PRÓPRIO FABRICANTE

O MAIOR ESTOQUE DE TÍTULOS, INCLUSIVE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

ATENDIMENTO PROFISSIONAL COM RESPALDO DO FABRICANTE.

CARTUCHOS ORIGINAIS MEGA DRIVE – CARTUCHOS ORIGINAIS GAME GEAR.
TODA A LINHA DE ACESSÓRIOS E BRINQUEDOS.



SHOPPING IBIRAPUERA - LOJA 15B - JURUPIS
FONE (011) 542-2584 / 543-7403
SHOPPING ARICANDUVA - LOJA 127
FONE (011) 271-8062



MULTI-GAMES

Nintendo® Nintendo®

PREÇOS INACREDITÁVEIS, COMPARE

TEMOS CARTUCHOS NINTENDO A PARTIR DE US$ 8

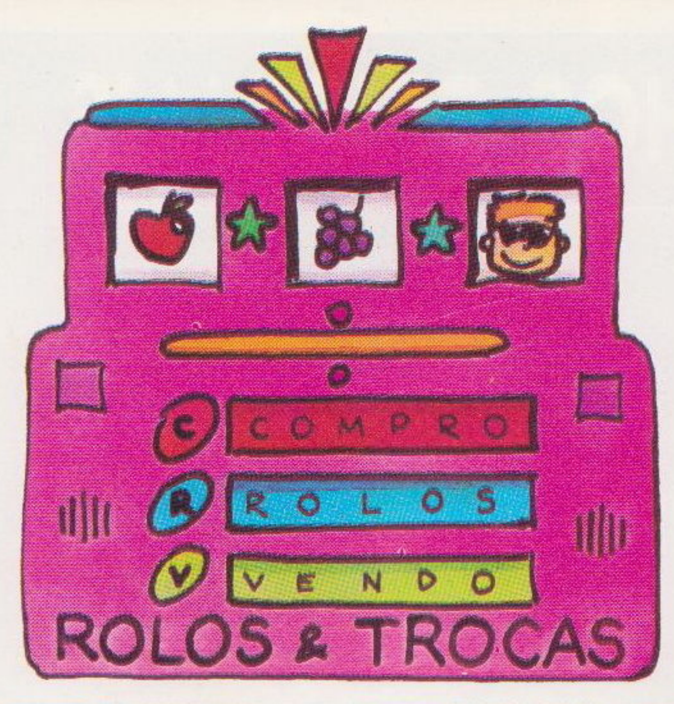
	US$		US$		US$
CASTLEVANIA	13	SIMPSONS	18	TOP GUN II	19
DOUBLE DIBBLE	13	YO NOID	18	AVENTURA NA ILHA II	19
GHOST'N GOBLINS	13	ROBOCOP I	18	CORRIDA MALUCA	19
GOONIES	13	ROBOCOP II	18	TOTALY RAD	19
IXARI WARRIORS	12	ROBOCOP IV	18	TOM & JERRY	19
SIDE POCKET	13	DOUBLE DRAGON II	18	TINY TOON	19
TOP GUN	12	DOUBLE DRAGON III	18	CAPTAIN AMERICA	19
DUCK TALES	13	DOUBLE DRAGON IV	18	ROCK'N KATS	19
SKATE OR DIE	12	IXARI III	18	BATMAN I	19
RALLY BIKE	13	TARTARUGA NINJA I	18	SOCCER	19
X-MEN	13	TARTARUGA NINJA II	23	CAPTAIN PLANET	19
CALIFORNIA GAMES	12	OPERAÇÃO WOLF	18	THE TERMINATOR II	19
A PEQUENA SEREIA	13	BATTLETOADS	18	THRILLA'S SURFARI	19
CONAN	13	FAMÍLIA ADDAMS	18	FLINTSTONES	23
OS IRMÃOS CARA DE PAU	13	TALES SPIN	18	TOKI-JUJU	23
WRESTMANIA	13	BARBIE	18	ZORRO	23
CABAL	13	HOOK	18	SIMPSONS II	23
ROGER RABBIT	12	GLOBTROTHERS	18	GREMLINS II	23
WORLD GAMES	12	TICO E TECO	18	STREET FIGHTER	25
SUPER OFF ROAD	13	RACE AMERICA	18	CROSS FIRE	19

* DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
* SOLICITE TABELA PELO CORREIO OU FAX
* TEMOS FOTOS PARA OS JOGOS (MAIS DE 400 TÍTULOS)
* ACEITAMOS REPRESENTANTES PARA TODO O BRASIL
* MAIS DE 500 TÍTULOS
* HOR. DE FUNCIONAMENTO DAS 9:00 ÀS 19:00H DE 2ª À 6ª FEIRA

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA SUPER NESS E MEGA

Av. Cupecê, 6062 - Bloco 4 - Loja 3 - Jd. Miriam - São Paulo - SP - CEP 04366

Tel.:(011)563-9568 - Fax:(011)564-5466



BAHIA

V **Master System I** — em perfeito estado de conservação, com 4 cartuchos (Black Belt, Wonder Boy, Jogos de Verão e Vigilante), 1 controle tipo arcade e 1 pistola Light Phaser. Tudo por US$ 80,00. Manuel Júnior, Ladeira do Acupê, 85, apto. 210, Acupê, CEP 41940, fone (071) 357-3915, **Salvador**, BA.

DISTRITO FEDERAL

V **Hi-Top Game** — com 2 controles Turbo, 1 cartucho e 1 adaptador para cartuchos de 60 pinos, por US$ 60,00. Luciano Vieira Alves, QNM, 36, conj. S, casa 01, Setor M Norte, CEP 72205-360, **Taguatinga**, DF.

V **Master System III** — com os cartuchos Alex Kidd, Super Football, Indiana Jones e a Última Cruzada, por Cr$ 1.560.000,00 e 1 Top Game VG 9000 com os cartuchos Super Mário 3 e Robocop 2 por Cr$ 1 milhão. José Wagner, QNQ4, conj. 20, casa 11, CEP 72270-040, **Ceilândia**, DF.

ESPÍRITO SANTO

V **Hi-Top Game** — com 1 controle Turbo Jet Control e 4 cartuchos, por US$ 100. Ronan (027) 227-3174, **Vitória**, ES.

V **Indiana Jones e a Última Cruzada** — sistema Master System, em ótimo estado, na caixa, com manual, por Cr$ 200 mil. Marcelo Passamani Machado, rua Alaor Queiroz de Araújo, 210, CEP 29055-010, fone (027) 225-0628, **Vitória**, ES.

R **Caloi 21 marchas** — em ótimo estado, com pintura nova, por 1 Super NES, pode ser compact, transcodificado. Anderson R. Macedo, fone (027) 555-1782, **Mimoso do Sul**, ES.

GOIÁS

R **Mega Drive** — com 3 cartuchos (Golden Axe, Bare Knuckle e Elemental Master), com 2 controles, por 1 Super NES ou Super Famicon com 1 cartucho. Glestány Robson de Almeida, rua 4, quadra 10, lote 14, Vila Maricá, CEP 74000, **Goiânia**, GO.

R **Atari** — com 8 cartuchos, minigame série Master, carteira Cairê e 5 revistas de videogame. Tudo por Top Game VG-9000, ou Hi-Top Game com adaptador, ou Turbo Game, ou Dynavision 2 ou 3 com 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Thales C. Lobianco, rua Major Rogério, 375, CEP 75500, fone (062) 431-0417, **Itumbiara**, GO.

MATO GROSSO DO SUL

R **Skate** — Pro Life, 1 mini game Golden Axe e 1 videogame Atari com 74 jogos, por 1 Turbo Game com 1 ou mais cartuchos. Pablo R.V. Vieira, rua Senador Queiróz, 519, Jardim Leblon, CEP 79065, **Campo Grande**, MS.

MINAS GERAIS

R **Turbo Game** — com os cartuchos Tiger Heli, Castlevania e Battletoads, por 1 MSX com drive. Gilberto B. Fonseca, R Nossa Senhora Aparecida, 151, Catanduva, CEP 37006-440, **Varginha**, MG.

V **Cartuchos do NES** — Ninja Gaiden II, Double Dragon II e III, em ótimo estado. Vendo pela melhor oferta. Felipe Passos Senra, fone/fax (032) 215-4091, **Juiz de Fora**, MG.

PARANÁ

V **Cartuchos de Master System** — Mônica no Castelo do Dragão, Indiana Jones e a Última Cruzada e Ayrton Senna's - Super Mônaco GP II. Eduardo Evaristo Aldoite, av. Getúlio Vargas, 2600, apto. 32, Água Verde, CEP 80240-040, fone (041) 242-8906, **Curitiba**, PR.

R **Phantom System** — com 2 cartuchos (Mario Bros e Yo! Noid) e 1 Master System com pistola e 3 cartuchos, por 1 Mega Drive. Pago a diferença. Léo Alexandre Silva, R Alf. Alfredo A. Muller, 119, CEP 82600-500, fone (041) 257-1768, **Curitiba**, PR.

V **Videogame Dactar** — com 2 controles Dynacom por Cr$ 510 mil, ou troco pelo cartucho Street Fighter II da Nintendo. Fabio Dal Magro, R Florêncio Sanches, 12, Santa Cândida, CEP 82640-230, fone (041) 256-1309, **Curitiba**, PR.

R **Hi-Top Game** — com 2 controles (1 do Phantom System e 1 do Dynavision 3), com 5 cartuchos (Tiny Toon, Punch Out, Abadox, Dream Master e Adventure Island 2) e 1 adaptador, por 1 Master System I ou II. Maikon Douglas Dias, fone (041) 256-6243, **Curitiba**, PR.

V **Phantom System** — novo, na caixa e cartuchos Nintendo Americano novos e com títulos famosos. Rogério, fone (041) 256-3270, **Curitiba**, PR.

R **Dynavision II** — com controle PRO-4 turbo, adaptador A-60, ótimos cartuchos e 1 Dactar com cartuchos, por 1 Mega Drive com cartuchos. Luciano de Freitas, fone (041) 251-0436, **Curitiba**, PR.

PERNAMBUCO

R **Bit System** — com 2 controles (sendo 1 controle remoto sem fio), com 6 cartuchos (Super Mário II e III, Bomberman, Ikari, Simpsons II e Street Fighter II) e 1 adaptador J-72, por 1 Mega Drive com pelo menos 1 cartucho e 1 controle. Tratar com Aristóteles, fone (081) 671-1346, **Ribeirão**, PE.

PIAUÍ

R **Master System II** — com os cartuchos Rc Grand Prix, Alex Kid - The Last Stars, Strider, Alex Kidd in Miracle World e 2 controles, tudo por 1 Mega Drive. Maciel Furtado Amorim, R Marechal Deodoro, 278, Centro, CEP 64180, fone (086) 383-1195, **Esperantina**, PI.

RIO DE JANEIRO

R **Phantom System** — em ótimo estado, com os cartuchos Goal, Battletoads, Punch Out - Mike Tyson, Road Fighter, Super Pitfall e Ninja, e um cartucho de 4 jogos. Tudo por 1 Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos no mínimo. Fábio B. dos Reis, av. Canal, 820, apto. 205, Realengo, CEP 21755-410, fone (021) 390-6028 (recados), **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System II** — em bom estado, com 2 controles e o cartucho Super Monaco GP. Tudo por 1 Mega Drive com pelo menos 1 cartucho e 2 controles. Pago a diferença. Tamara de Assis Barros Silva, R Miguel Vieira Ferreira (antiga Gustavo Lira), 103, apto. 202, Icaraí, fone (021) 710-6487, **Niterói**, RJ.

R **Atari** — com 10 cartuchos por 1 Phantom System com pelo menos 1 cartucho ou por 1 Top Game VG 9000. Inácio, R Dr. Ary de Almeida e Silva, 111, Marcos Dois, CEP 26261-010, fone (021) 342-4680, **Nova Iguaçu**, RJ.

R **Top Game** — com 11 cartuchos, 1 controle e 1 pistola, por Dynavision III, com 1 controle e 2 cartuchos no mínimo. Cid Monteiro Souza, fone (021) 201-3907, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos de Master System** — Futebol, Basket, Voley, Vigilante, E-Swat, Kenseiden, 1 pistola Light Phaser e 1 óculos 3-D. Thiago Mazzei, fone (021) 208-5353 (dou preferência a moradores do Rio de Janeiro), **Rio de Janeiro**, RJ

V **Atari 2600** — em ótimo estado, com 8 cartuchos, por Cr$ 150 mil. Rafael, fone (021) 511-0833 (secretária eletrônica), **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Castlevânia I ou Ninja Gaiden II** — por Castlevânia II ou III. Fábio P. Lima, R Cel. Almeida, 35/103 (fundos), Piedade, CEP 20756-070, fone (021) 591-5979, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Compatível Nintendo** — da marca Micro Genius, com 1 controle e 1 cartucho de 22 jogos. Preço a combinar. Adriano Costa Isidoro, R Fernanda, 258, Santa Cruz, CEP 23515-120, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantasy Zone II** — para Master System. Aceito troca por um cartucho do sistema Nintendo, de minha escolha. Denis, fone (021) 274-2082, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartucho Puzzle de 72 pinos** — com manual em português, por Street Fighter II original. Mônica ou Bárbara, R Rita Gonçalves, 385, Centro, CEP 26250, fone (021) 767-2546, **Nova Iguaçu**, RJ.

R **Master System** — com 2 controles, 10 cartuchos e 1 pistola Light Phaser, por 1 Mega Drive com pelo menos 2 cartuchos. Alberto Luís, fone (021) 331-6939, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Phantom System** — com pistola, 7 cartuchos (sendo 2 para pistola e 1 com 110 jogos), por 1 Super Nintendo com Street Fighter II. Vinícius André de Barros, R Guilherme Duque, 121, apto. 202, Retiro, CEP 27280-110, fone (0243) 46-1479, **Volta Redonda**, RJ.

R **Hi-Top Game Turbo** — da Milmar, com 4 cartuchos, na caixa, com manual e controles, por 1 Master system (1 cartucho), ou 1 Game Gear (s/ cartucho), ou Mega Drive com 1 cartucho. Aceito também 1 Game Boy com 5 cartuchos. André Luis da Silva Lima, R do Chichorro, 67, Catumbi, CEP 20211, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Game Gear** — com 2 cartuchos e vendo ou troco 1 Mega Drive com 2 controles (1 PRO-2) e 6 cartuchos, por 1 Super NES com 2 ou mais cartuchos. Daniel, R 24 de Maio, 85/1203, Rocha, CEP 20950-090, fone (021) 581-8413, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System** — e os cartuchos Paper Boy, Shinobi, Super Football II, Altered Beast, Alex Kidd The Lost Star, Shinobi World, Golden Axe e Castle Of Ilusion. Tudo em bom estado. Antônio Maria M. de A. Montenegro, R Mello Franco, 634, Alto, CEP 25960, **Teresópolis**, RJ.

R **Cartuchos** — Contra, Double Dragon III, Adventure Island, por 3 destes cartuchos: Tom & Jerry, Yo! Noid, Street Fighter II, Tartarugas Ninja III ou Tico e Teco. Aceito também 2 cartuchos de Mega Drive: Fighter Master e Shadow Dancer ou outros de meu interesse. Sandro Gonçalves da Rocha, R Jayme A. Miranda, 84/c1, Paciência, CEP 23500, fone (021) 409-5229, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos de Master** — Rastan e Kenseiden, por Super Football II e Vigilante. Tratar com Jeison, R Capitão Mexias, 176, CEP 26700-000, fone (0244) 65-2455, **Mendes**, RJ.

V **Cartuchos de Nintendo** — tenho de 60 e de 72 pinos. Entre eles Simpsons - Bart vs. The Space Mutants, Star Wars, Double Dragon, Battletoads e outros. Kleber, R Cristovão Penha, 60 c/5, Piedade, CEP 20740-000, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Caloicross** — média, em bom estado, por um Game Gear com módulo de TV e Master Gear Converter e também com estes cartuchos: Prince Of Persia, Sonic, Joe Montana Football. Para o Master Gear os cartuchos Phantasy Star II, Olympic Gold e Forgotten World. Daniel Rodrigo C. de Paiva, fone (021) 551-8585 (só faço negócio com pessoas do Rio), **Rio de Janeiro**, RJ.

V **VG 3000** — compatível com Atari, novo, na caixa, com todos os folhetos explicativos e mais 2 cartuchos (Pac-Man e Atlantis). Tudo por Cr$ 400 mil. Adilson, R Américo Berlim, 700, Loteamento Feó, CEP 25950, **Teresópolis**, RJ.

R **Super Game VG 2800** — com 2 cartuchos (de 4 jogos), 2 controles, por qualquer outro videogame do sistema Nintendo, ou por 10 cartuchos de Master System. Carlos André, R Mário, 116, Vila de Cava, CEP 26052-470, **Nova Iguaçu**, RJ.

V **Game Boy** — direto de Miami, na caixa, todo original e inclui 1 cartucho, apenas US$ 98,00. Aceito troca por Mega Drive. Guga, fone (0242) 43-0633, **Petrópolis**, RJ.

R **Cartuchos de Master System** — Shinobi e Altered Beast, por Ultima IV e Asterix. Ronaldo Mateus Pereira Alves, R Lacerda Sobrinho, 353, CEP 28010-070, fone (0247) 23-6259, **Campos**, RJ.

R **Atari 2600** — com 96 jogos e 2 controles, na caixa, com manual, por 1 Master System com pelos menos 2 controles e 1 cartucho, ou algum compatível Nintendo americano. Jefferson de Oliveira, R Dr. Mauriti dos Santos, 826, Éden, CEP 25500, **São João de Meriti**, RJ.

V **VG 3000** — com 15 jogos, 2 revistas VIDEOGAME e 1 jogo Scotland Yard da Grow. Tudo por US$ 85,00, ou por 1 Master System com controle e cartucho. Maber, fone (021) 589-8411, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System** — na caixa com 6 cartuchos e 1 pistola, por US$ 180,00 e 1 Game Gear, também na caixa, com 2 cartuchos, por US$ 130,00. Cristina, fone (021) 710-4308, **Niterói**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

V **Pistola Top Game** — e dois cartuchos em ótimo estado de conservação. Tudo por Cr$ 600 mil. Vanderson T. de Oliveira, Setor 5, 958, CEP 91000-000, fone (051) 344-5564, **Porto Alegre**, RS.

V **Cartuchos de Atari** — sendo 2 de 4 jogos e 1 de 32 e 1 controle Dynacom. Aceito troca por 2 cartuchos de 2 mega do Master System. Denis Einloft, R Felizardo Furtado, 321/301, CEP 90670-090, fone (051) 334-4908, **Poá**, RS.

V **VG-9000 Turbo** — com 6 cartuchos e 1 controle, tudo por Cr$ 1 milhão. Aceito troca por 1 Mega Drive com todos os cabos e 1 controle. Wilson Miranda da Rosa, R Projetada B, 390, CEP 96690-000, **Pântano Grande**, RS.

V **Master System II** — com 3 cartuchos. Rivelino Rossa, R. Cel. Luis Inácio Jaques, 61, CEP 97541-110, fone (055) 422-1671, **Alegrete**, RS.

V **Phantom VG 8000** e **Atari** — com 44 jogos para os 2 sistemas, 1 controle turbo, e 2 adaptadores. Tudo por US$ 110. Aceito vender separadamente. Gustavo Espíndola Winck, R Lucas de Oliveira, 2786/304, Petrópolis, CEP 90460-000, **Porto Alegre**, RS.

R **Master System II** — na caixa, com 1 jogo na memória, manual, controle, 1 cartucho novinho (Strider), e 1 bicicleta aro 20, com peças de alumínio. Tudo por 1 Mega Drive com 1 cartucho ou 1 Super NES sem cartucho. André Luis Fontoura, R 1o. de Setembro, 507, CEP 91500, **Porto Alegre**, RS.

SANTA CATARINA

R **Atari 2600S** — com 3 cartuchos, por um video-game VG 9000 com pelo menos 1 cartucho ou 1 Master System ou 1 Mega Drive. Pago a diferença. Enio B. de Lima, R Tancredo Neves, 232, CEP 89920-000, **Guaraciaba**, SC.

V **Games para PC** — Jogos de Verão e Grand Prix Circuit. Eduardo Teixeira Machado, R Vidal Ramos, 179, CEP 88870-000, fone (0484) 66-0386 (das 18:00 às 22:00hs.), **Orleans**, SC.

SÃO PAULO

V **Simpsons** — Bart vs. The Space Mutants, para Nintendo, original, por Cr$ 200 mil. Só faço negócio com pessoas de São Paulo, SP. André, fone (011) 263-2937 , **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** — Sistemas americano e japonês: Tartarugas Ninjas II, Kung-Fu, Northen Ken II, Elevator Action, Revolution-Heroes e Alpha-Mission, por 1 Game-Boy com 2 cartuchos. Falar com Cauã N. M. Prado, fone (011) 203-7992, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive japonês** — com 3 cartuchos (Shadow Dancer, Batman e Taz-Mania) por US$ 240 ou 2 x US$ 120. Falar com Franklin, fone (0123) 29-7232, **São José dos Campos**, SP.

R **Atari** — Com 64 jogos e 1 Caloi Cross com guidão e brake-light. Tudo por 1 Super Nintendo. João Guilherme Duarte Torres, R Carlos Maderno, 105, Jd. Gouveia, Itaquera, CEP 03570, fone (011) 285-0355, ramal 228, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** — com 2 cartuchos (Jogos de Verão e Tom & Jerry), 3 controles (1 original e 2 PRO-1) e 1 pistola Light Phaser, por 1 Mega Drive ou Super Nintendo ou Super Videogame Geniecom. Aceito também Videogames de 8 bits. Elder Thomaz Castro, R Pedro Vitorato, 62, Jardim Colorado, CEP 03387, fone (011) 911-2037, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos de Mega Drive** — Strider, Moonwalker e Altered Beast, por outros do mesmo sistema, de meu interesse. Alexandre, fone (011) 222-4591, **São Paulo**, SP.

V **Revista VIDEOGAME** — edições n.ºs 2, 3, 4, 5, 10, 14, 17, 20, 21 e o mapa do cartucho Simpsons - Bart vs. The Space Mutants (Nintendo). Alexandre, fone (011) 222-4591, **São Paulo**, SP.

R **Circus Chablie** — sistema Nintendo, por 1 desses cartuchos: Terra Cresta, Gradius, Super Mario 2, Silver Surf, Goal, Rad Racer II, Salamander ou Double Dragon 2. Marcos Antônio Vilela, R Ovídio Lopes, 133, Ermelino Matarazzo, CEP 03804, **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** — com 1 cartucho, 1 pistola, 1 adaptador e 1 controle. Tratar com Wagner Eduardo Poli, R Ceará, 286, Parque Alvorada, CEP 18520, fone (0152) 84-2522, **Cerquilho**, SP.

R **Taz-Mania** — para Mega Drive, troco por outro de meu interesse. Nilma Maria de Oliveira, R Leonilda Kimori, 20-B, Piraporinha, Santo Amaro, CEP 05831-130, fone (011) 514-1809, **São Paulo**, SP.

R **Top Game VG 9000** — com 2 controles, 3 cartuchos (Tiger Heli, Booky Man e Hoogan's Alley) e 1 skate, por 1 Mega Drive. Tratar com Célio, av. Leonor de Oliveira, 506, CEP 07600, fone 430-3476, **Mairiporã**, SP.

V **Cartuchos de SNES** — Ultraman, Final Fight, Turtles IV, Street Fighter II, Best Of The Best, Metal Jack e a Bazuca Super Scope 6. Tudo original e na caixa. Eric, fone (011) 543-6174 (após às 18:00hs.), **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** — nacional, com cartucho (Altered Beast). Só negocio com pessoas de **São Paulo**, SP. Eduardo, fone 549-3791 (hor. comercial).

Nota da Redação

Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas** Rua Alice de Castro, n.º 60, Vila Mariana, SP - CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.

AXELAY SNES

Axelay é um dos melhores jogos de naves já produzidos para o Super Nintendo e o primeiro game exclusivo da Konami para este tipo de console. Além dos gráficos chocantes, com efeitos de zoom (aproximação) e scrolling (profundidade), Axelay ainda conta com vozes digitalizadas em alguns momentos. O resto você já sabe: é só sair detonando!

RAIO-X

TIPO:	Combate espacial
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

Primeira fase



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Paredes

Quando chegar às paredes que estão no final da fase, tome cuidado para não acabar levando uma fechada. Seja rápido e ande com o direcional acionado para a direita.

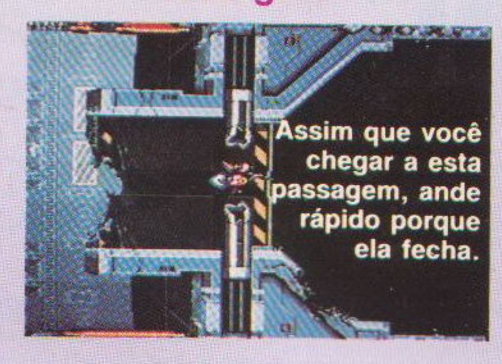


Inimigo

Para detonar com esta aranha robotizada, o negócio é disparar no olho azul que está no meio dela. Não dê a mínima importância para a teia que a monstra vai jogar em cima de você. Ela só serve para diminuir sua velocidade.

Segunda fase

Passagem



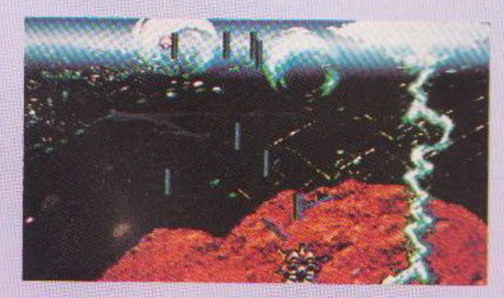
Assim que você chegar a esta passagem, ande rápido porque ela fecha.



Inimigo

Acabar com este inimigo não é fácil. Destrua o canhão que está na parte de baixo de sua carapaça e vá para o alto da tela. Depois, o monstro soltará um raio do alto do seu casco e começará a atirar. Dispare agora embaixo da carapaça até vencê-lo.

Terceira fase



Raios

As naves que detonam raios aparecem em dois blocos. Quando surgir o primeiro, procure ficar entre as naves para não servir de alvo. Já no segundo, destrua as naves que estão caindo e procure se posicionar no meio das novas.





Inimigo

Acabe primeiro com os canhões que circundam a espaçonave. Agora a nave se transforma no verdadeiro inimigo, atirando raios. Dispare no meio e fuja com esperteza e a nave estará facilmente liqüidada.

Quarta fase

Quinta fase

Sexta fase

Quarta fase



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Chuva de pedras

Antes de enfrentar o inimigo da fase uma forte chuva de pedras irá cair. Desvie e atire para tentar se salvar.



Inimigo

Este enorme robô-peixe é o inimigo agora. Suba no alto da tela para atrair o raio inimigo para cima. Quando já estiver no alto corra e atire no ponto branco que está embaixo. Repita a operação até liqüidar com ele.

Quinta fase



Montanhas

Não se preocupe com as montanhas nesta fase. Sua nave não corre o perigo de bater nelas.



Inimigo

Um enorme monstro surge de dentro da lava. O único jeito de acabar com ele é atirando no seu coração. Mas fique ligado e fuja do alcance de suas mãos e das bolas de fogo que ele solta pela boca.

Sexta fase



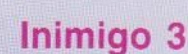
Inimigo 1

Fique bem em cima deste inimigo disparando e os tiros dele nunca atingirão você. Mas não dá para destruí-lo: assim que a parede fechar, ele automaticamente ficará para trás.



Inimigo 2

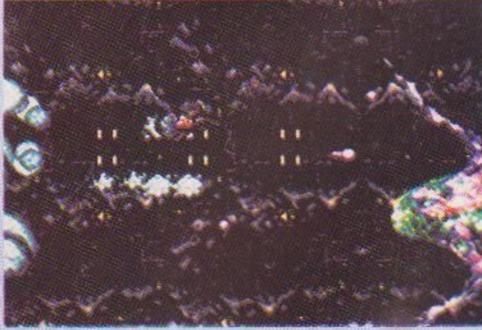
Use a arma que você ganhou nesta fase para detonar com este segundo inimigo. Primeiro acabe com seus dois olhos e depois atire no seu ''corpo'. Manha!



Inimigo 3



Para derrotar este enorme monstro, o segredo é atirar primeiro nas duas cápsulas pequenas que estão na sua frente. Agora dispare no centro do mo[illegible]o, usando seus mísseis bem na parte branca. O verdadeiro monstro surge no local da foto. Dispare com os tiros Vulcan e ele estará liqüidado.



Inimigo Final

Disparando mísseis sem parar, você consegue derrotar este terrível alienígena. Muito bico!



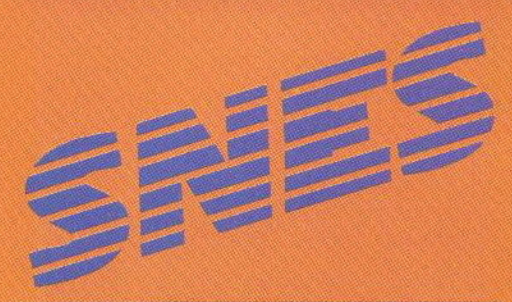
ALIENS vs. PREDATOR



FOTOS: NORBERTO MARQUES

SNES

Estamos no ano 2493, no planeta Vega 4, e a cidade de New Shangai acaba de ser invadida por aliens — curiosamente, iguaizinhos aos do filme Alien 3. Em busca de aventura, Predator (isso mesmo, o monstro do filme de Arnold Schwarzenegger) vai acabar com mais esta ameaça, numa aventura que, só pela ''salada'' cinematográfica, acaba se tornando no mínimo muito curiosa. Você pode disputar esse game de duas maneiras diferentes. No modo de um jogador, você é Predator e deve acabar com os Aliens. No modo de 2 jogadores, a luta é franca, Alien contra Predator, em uma espécie de ''Space Fighter''. Confira!



RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	IGS
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Não fornecidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7



Fight!

Você pode jogar este game com um amigo, um contra o outro, à la Street Fighter II. Escolha a opção 2 players e... Fight! É só começar a luta. Conheça os comandos:





GOLPES

	Predator	Alien
L e R	defesa	defesa
Y	soco fraco	soco fraco
B	pulo	pulo
X	soco médio	ataque médio
A	soco forte	rabada forte





Predator tem a manha de ficar invisível por um tempo. Para isso basta pegar o item da foto. Agora fica muito mais fácil detonar aliens.

Este monstro é o primeiro inimigo do game. Detone com ele acionando os botões Ⓑ e Ⓨ ao mesmo tempo para dar helicópteros. Repita a operação até liquidá-lo de vez.

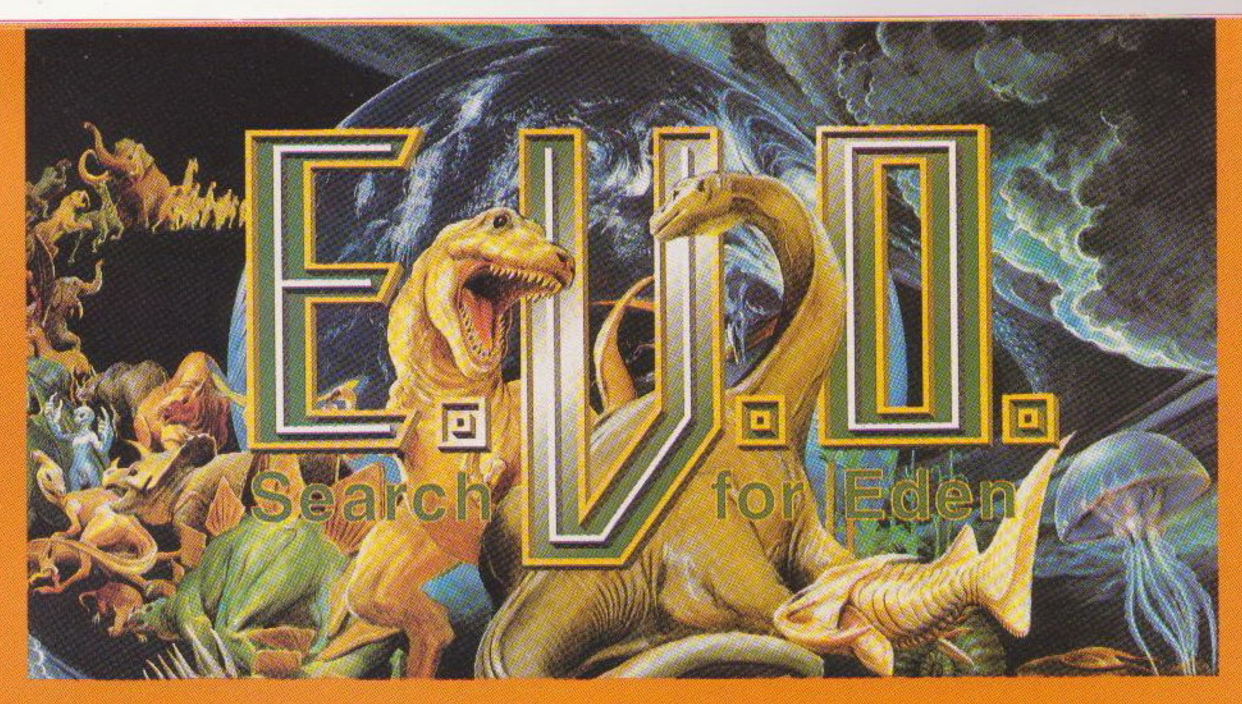
Na segunda fase do game, Predator tem de ir acabando com os aliens que encontra em seu caminho e descer para encontrar o adversário desta fase.

Este alien gigante é o próximo grande inimigo do game. Acabe com ele usando e abusando dos socos e voadoras. Boa sorte porque não vai ser fácil.

No estágio três não há um inimigo principal, mas vários aliens pequenos que Predator terá de "enquadrar".

Distribua socos e voadoras para arrasar com eles. Quando chegar nesta fábrica Predator vai poder usar o elevador para chegar ao inimigo que o espera no alto.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

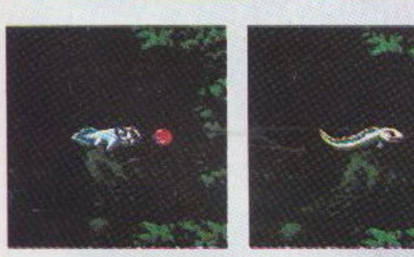


SNES

Quais eram as formas de vida na Terra há 46 milhões de anos? Evo — de evolution**, que quer dizer evolução em inglês — é um incrível game que procura desvendar este mistério. Você começa esta aventura na forma de um peixe e vagarosamente vai se alimentando e ganhando pontos de evolução, que permitem sua transformação em animais mais desenvolvidos. Você se torna uma salamandra, um grande réptil tipo dinossauro, um pássaro e em vários mamíferos, todos eles muito engraçados. Confira agora esta divertida história da evolução da vida na Terra!**

RAIO-X

TIPO:	Aventura/RPG
FABRICANTE:	Enix
MEMÓRIA:	12 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9



Pegando a pérola vermelha, o "peixe" se transforma numa enguia alucinada, bem mais rápida e forte (100 HP). Pena que o "feitiço" é temporário! Aproveite para gravar a enguia (Select e escolha opção 2). Desta forma é possível chamá-la sempre que encontrar a pérola verde, ganhando muitos pontos.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

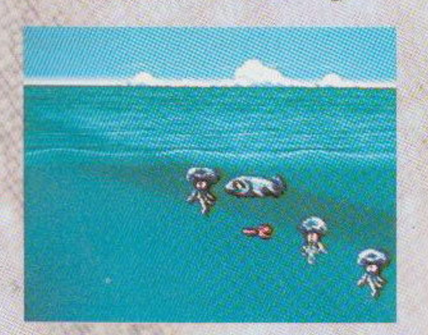
A vida no mar
46.000.000 - 4.500.000 A.C.

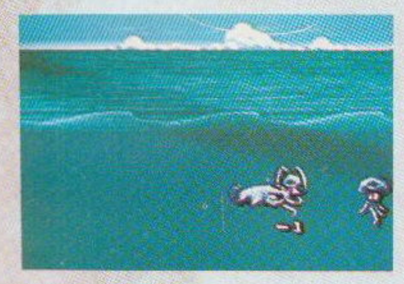


O game começa no mar, onde tudo realmente começou há 46 milhões de anos atrás, na forma de um inocente peixe, completamente primitivo. Comendo os moluscos, é possível ganhar pontos de evolução, representados pelo número branco. O número vermelho mostra o nível de energia.



Com 800 pontos de evolução já dá para comprar uma boca mais poderosa e engraçada! Agora, cada mordida vale 5 pontos de energia.

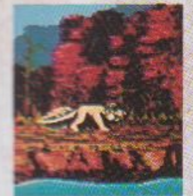






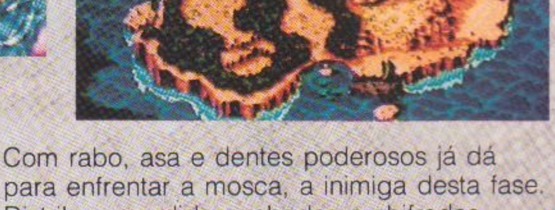
Esta é a evolução máxima a que o peixe consegue chegar. Repare na boca de piranha, barbatana de tubarão e cauda de golfinho! Assim ele está pronto para enfrentar o inimigo desta fase, o tubarão. Aproveite para morder o tubarão logo depois de ele bater com a cabeça na parede. Fique esperto e desvie de suas investidas. Sacou?

Saindo das águas
3.000.000 - 2.300.000 A.C.









Vencendo o tubarão, seu peixe esperto sai da água e assume a forma de um lagarto. Tá legal, para dinossauro ainda falta muito. Mas não desanime. Continue em busca de pontos de evolução, e logo, logo, você chega a mamífero. Não esqueça de gravar cada evolução conseguida!



Com rabo, asa e dentes poderosos já dá para enfrentar a mosca, a inimiga desta fase. Distribua mordidas, rabadas e chifradas. Vale qualquer golpe sujo!

Dinossauros
2.000.000 - 6.500 A.C.



Vencendo a mosca, sua evolução já atinge algo bem próximo de um dinossauro. E a batalha pelos pontos de evolução continua. Vale a lei do mais forte: é só sair comendo outros bichos para conseguir pontos!



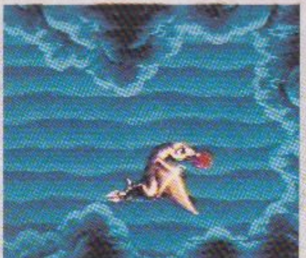


Uma boa dica: Aqui, no mar, e já com os equipamentos de evolução — espinha dorsal evoluída, cauda e dentes poderosos — cada caramujo vale 500 pontos de evolução. Comprar a carapaça de tartaruga é uma boa para ganhar mais resistência, embora o bicho se transforme em um tartassauro!

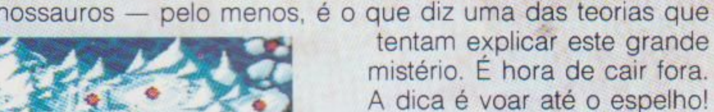


Subindo no ponto mais alto desta fase, é só se jogar. O caminho para virar um dragão começa aqui! Volte ao mapa e entre na fase indicada exatamente quando estiver chovendo. É possível, então, comer a pérola vermelha e evoluir para um grande dragão, que ganha 200 pontos a cada mordida. Só que ele dura pouco! Você pode chamá-lo sempre que encontrar a pérola verde. Ele será muito útil daqui para a frente.



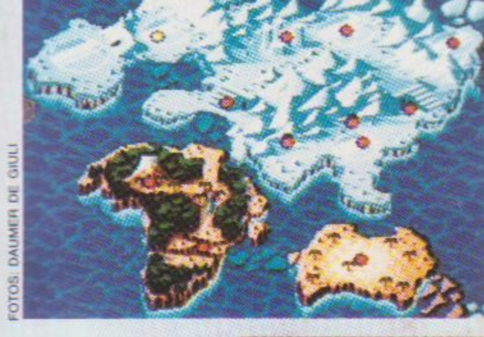






Já evoluído para um pterodáctilo esquisitão, uma grande catástrofe acontece. Um meteoro cai na Terra, exterminando os dinossauros — pelo menos, é o que diz uma das teorias que tentam explicar este grande mistério. É hora de cair fora. A dica é voar até o espelho!





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Mamífero
6.500 - 3.600 A.C.





O primeiro mamífero não passa de um rato. Mas o caminho é por aí. A dica é a mesma de sempre. É só acumular pontos de evolução e...evoluir!

E.V.O.



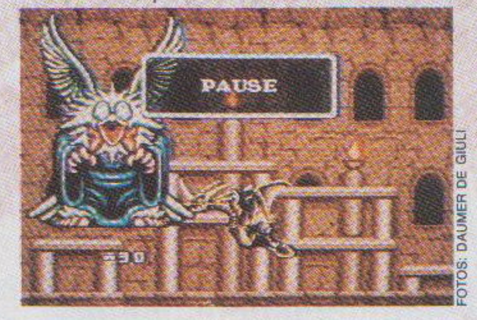
Dependendo do seu desempenho, você conseguirá alguns mamíferos muito estranhos. Nosso piloto chegou a algo muito parecido com um bode! Aqui, é necessário subir a um castelo que está nos céus. A ajuda do pterodáctilo será indispensável.



A população do céu é bem mais evoluída. Chegando aqui, há muitas facilidades do mundo moderno, como o teletransporte. É possível mudar de salas no castelo.

Ainda no céu, dentro do castelo uma das evoluções possíveis é este elefante doidão. Mas, para enfrentar o inimigo do castelo, é melhor chamar o dragão. É bem rápido acabar com ele!





FOTOS: DAUMER DE GIULI



De volta à Terra, é só enfrentar o inimigo da Era Glacial — o Abominável Macaco das Neves — para evoluir no tempo!

Em busca da Humanidade 2.600 - 300 A.C.



DISCO VOADOR

Chegando ao pico, na América do Sul, é possível chamar o dragão, subir no céu e encontrar um disco voador. Humanóides do disco conversam com o bode menos evoluído, sinalizando que o caminho para se transformar em algo humano é por aí...



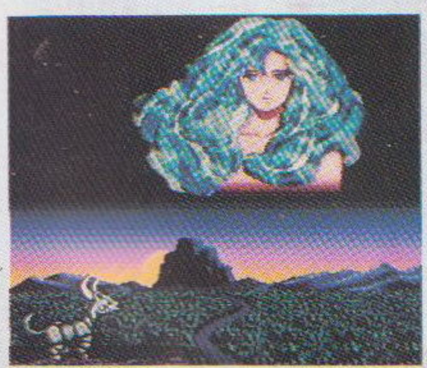


FINAL

Na África está o último inimigo do game, uma célula. Ataque-a com o ''bode'', dando dentadas em uma espécie de braço. Mas cuidado: a célula solta vários bichos nojentos pela boca. Toda vez que isto acontecer, baratas, enguias gigantes e outros seres estranhos vão atacar. Concentre-se em derrotá-los e só depois volte suas forças ao monstrão.







Conseguindo vencê-lo, o processo de evolução está completo, e chega a hora de levar um lero com a Mãe-Terra. Nosso piloto, partindo do peixe, conseguiu chegar a esse estranho bode, com corpo de rinoceronte, dentes afiadíssimos e grandes chifres.

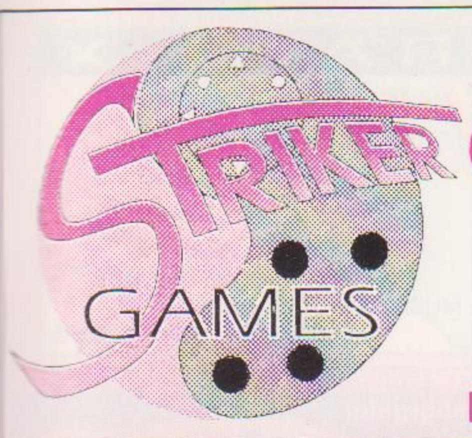


Taí o desafio. Se você conseguir chegar a algo próximo de um humano, não deixe de mandar uma carta aqui para a redação!



STORE GAME





DÁ UM SHOW DE OFERTAS

SUPER NESS

BABY.............US$ 170
COMPLETO...US$ 230
ADAPTADOR US$ 10

MEGA DRIVE US$180

DESCONTOS P/ LOCADORAS

NINTENDO	US$
ASTYANAS	18
BATMAN II	20
BATTLETOADS	19
CALIFORNIA GAMES	19
CAPTAIN AMERICA	16
CAVEMAN GAMES	20
DOUBLE DRAGON III	18
HOME ALONE	24
INDIANA JONES	19
MONSTER IN MY POCKET	21
NINJA GAIDEN II	15
ROBOCOP IV	25
ROBIN HOOD	22
ROCKMAN IV	20
ROCKMAN V	20
SIMPSON II	18
STREET FIGHTER	25
TETRIS 3	18
TERMINATOR 2	21
BACK TO THE FUTURE III	19
THE LITTLE MERMAID	16
TOM & JERRY	20
TOP GUN 2	18
TYNNY TOON	25
WOLVERINE	24

SUPER NESS	US$
DESERT STRIKE	44
FATAL FURY	55
MÁQUINA MORTÍFERA	60
NINJA TURTLES IV	49
POWER ATHLETE	45
SONIC BLAST MAN	45
STREET FIGHTER II 1/2	70
SPIDER-MAN YX-MEN	45
SUPER DOUBLE DRAGON	48
SUPER DUNKSHOT BASKETBALL	45
SUPER SOCCER CHAMP	48
SUPER STAR WARS	49
TENIS AMAZING	48
THUNDER FIGHTER	45
TOP GEAR	40

MEGA DRIVE	US$
ALIEN 3	23
BACK TO THE FUTURE III	27
BARCELONA 92	18
BARE KNUCKLE	18
BATMAN RETURNS	32
BULLS vs. LAKERS	18
CAPTAIN AMERICA	28
CASTLE OF ILLUSION	18
DESERT STRIKE	30
DEVIL CRASHE	16
EVANDER HOLIFIELD'S (BOXING)	20
FIGHTING MASTERS	20
GOLDEN AXE II	20
GREENDOG	24
INDIANA JONES	40
KID CHAMELEON	30
PEQUENA SEREIA	40
POWER ATHLETE	50
ROAD RASH I	23
ROAD RASH II	45
ROLLING THUNDER II	20
SIDE POCKET	36
SONIC 2	40
SPIDER MAN	22
STREET OF RAGE II	55
SUPER MAN	36
SUNSET RIDERS	54
TALESPIN (O URSO)	56
TAZ-MANIA	30
TOXIC CRUZADERS	50
TENNIS 92	28
THUNDER FORCE IV	40
TURTLES IV	55
WORLD OF ILLUSION	50
WORLD TROPHY SOCCER	35

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Rua Clélia, 1.357 - São Paulo - SP - CEP: 0504200 - Lapa

Fones: (011) 864-1044 - 875-7457



TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• **Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.**

• **Adaptadores para cartuchos.** ***Super Famicom e Super Nes***

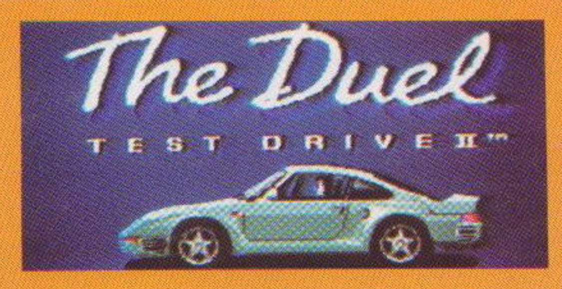
ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1.º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)
F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM

AUTORIZADA

Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1.186 - Sl 07 - Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742
Natal/RN - Digitec, Rua Otávio Lamartine, 511 - Petrópolis, Tels.: (084) 222-3260/217-5935



SNES

Test Drive II: The Duel é uma feliz adaptação do mesmo sucesso para computadores PC. Você escolhe um super carro e tem de terminar os percursos propostos no menor tempo possível. Há também a possibilidade de definir um rival e, nesse caso, você deve terminar cada etapa na frente dele. O que torna o game bastante interessante é a visão de simulador: você está dentro do carro, como se estivesse realmente dirigindo. Agora, que tal acelerar?

RAIO-X

TIPO: Simulador
FABRICANTE: Accolade
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 4 pistas
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 8



FOTO: MARIO FITTIPALDI

Dificuldade

São 4 níveis de dificuldade, que vão do rookie (principiante) ao pro (profissional). Nos 2 níveis mais difíceis, você deve controlar também o câmbio do seu carro.

Tipo de jogo



Você pode escolher se disputa contra o relógio ou contra um rival. Nesse caso, você pode também escolher qual o carro que ele usará.

Escolhendo os carros

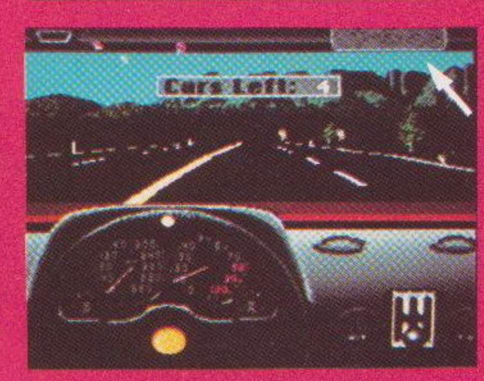




Dá só uma sacada nas máquinas que estão à sua disposição. Dá até vontade de experimentar todas!



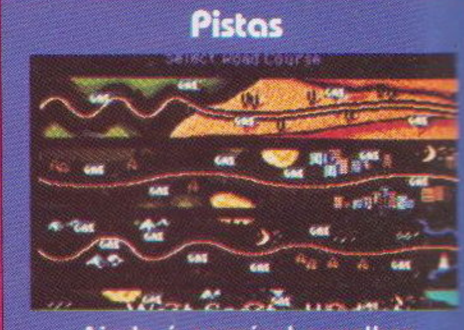




Dirigindo

Cuidado para não estourar o motor: não marque bobeira com o contagiros na faixa vermelha, ou então, vai pintar muita fumaça no retrovisor!

Pistas



Ainda é possível escolher entre quatro pistas. Desafio é o que não falta: você vai dirigir com sol, chuva, neve, noite e muito mais!



Você vai dirigir muito acima do limite estabelecido por lei. E, quando ouvir a sirene, pise fundo. É melhor fugir do que levar uma multa!



Fique ligado no posto de gasolina. Assim que ele pintar, vire para a direita e freie forte. Não falha. Se você ficar sem gasolina, uma vida se vai...

SUPERDICA !



Seu carro pode voar! Isso mesmo, não perca mais tempo nas ultrapassagens. É só encaixar o controle 2 no console e, para decolar apertar o botão A neste controle. Não esqueça de desacelerar, ou seu motor estoura. Boa decolagem!

SUPERPROMOÇÃO VideoGame

LKC
VÍDEO DO BRASIL

50 prêmios

Para ganhar, basta criar um slogan para a LKC e responder a pergunta: Quais são as três letras que formam o nome do maior distribuidor Nintendo do Brasil?

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 30/04/93

REGULAMENTO

1 - Para participar da Superpromoção LKC / VIDEOGAME você só tem que criar um slogan para a LKC e responder a pergunta do cupom abaixo.

2 - Envie seu cupom ou uma cópia para a Sigla Editora Ltda., R. Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP: 04015-903, escrevendo no envelope: "Superpromoção LKC / VIDEOGAME.

3 - Só serão consideradas válidas as cartas com a resposta correta e enviadas até o dia 30 de abril de 1993. O comprovante é o carimbo dos Correios.

4 - Um júri especialmente convocado pelos promotores conferirá a resposta do cupom e escolherá os melhores slogans para a LKC.

5 - O melhor slogan, na opinião do Júri, ganhará um Console Super Nintendo completo com dois joysticks e um cartucho Super Mario World; o 2.º melhor slogan ganhará um Console Super Nintendo com um joystick (baby); o 3.º ganhará um joystick CAPCOM; do 4.º ao 10.º, um cartucho para Super Nintendo, a critério da LKC; do 11.º ao 30.º, uma camiseta LKC; do 31.º ao 50.º, um boné LKC. A aceitação do prêmio implicará obrigatoriamente na cessão dos direitos autorais do slogan à LKC Vídeo do Brasil Ltda.

6 - É vetada a participação de funcionários da LKC e da Sigla Editora e seus parentes.

7 - Os casos omissos serão decididos pelo Júri especialmente convocado pelos promotores.



2 SUPER NINTENDO

1 JOYSTICK CAPCOM

7 CARTUCHOS SUPER NINTENDO

20 CAMISETAS LKC

20 BONÉS LKC

Nome completo: ______________________ Idade: __________

End.: ______________________ Cidade: __________ Est.: ______ CEP: __________

Fone: (______) ______________ Ano escolar (se for estudante): __________

Você possui Videogame? ( ) sim ( ) não Qual? __________

Qual o cartucho que mais gosta? ______________________

Quais as três letras que formam o nome do maior distribuidor Nintendo do Brasil? __________

Meu slogan para a LKC é: ______________________

World of Illusion

Starring Mickey Mouse & Donald Duck

MEGA DRIVE

Mickey, Donald e toda a turma Disney estão chegando em mais um game. Desta vez os dois heróis encontraram uma porta secreta durante um de seus shows de mágica. Os dois entraram e acabaram caindo no Mundo da Ilusão. Para sair, agora eles precisam aprender um grande truque que os libertará. World of Illusion tem cinco fases, mas elas serão diferentes se você jogar com Mickey, com Donald ou com os dois juntos. Jogando com os dois personagens, a aventura se torna muito mais legal e emocionante. Confira as principais dicas do game jogando os dois finais diferentes.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9





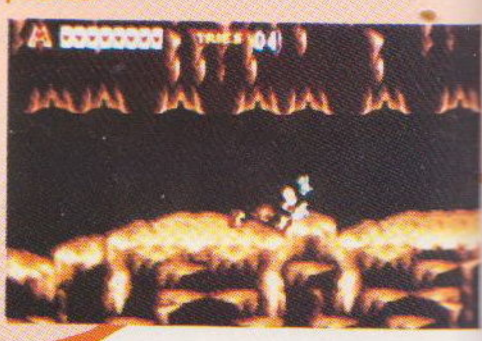
Mickey Mouse



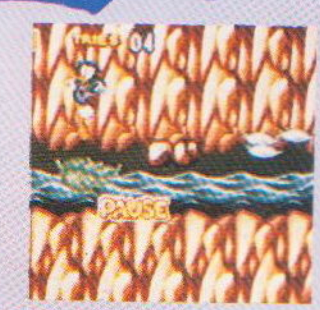
Mickey tem de pular em cima da flor grande, na fase da Floresta, para que ela solte folhas e o herói possa pular em cima delas para alcançar o item. Mas atenção: este truque não funciona com todas as flores.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Pernas pra que te quero! Agora na caverna, Mickey tem de correr (botão A) para não acabar esmagado pelo teto de pedras.



Pato Donald



Donald tem de ficar muito esperto na caverna, logo depois do tapete voador, para pular as pedras que vão surgir. A dificuldade é que o herói tem de cair exatamente em cima das folhas para não acabar sendo levado pela correnteza e conseqüentemente perder uma vida.



Na fase embaixo d'água, Donald não consegue passar de jeito nenhum pelo local da foto. O pato tem de voltar a nadar e ir por cima. Agora sim!





Você está vendo a invencibilidade que está no alto da árvore? Para pegá-la, Donald tem de entrar no bote e esperar o jato de água subir. Pule então em cima do primeiro coqueiro, e dele, para o item. Manha! Mas fique esperto: caindo na água Donald acaba afogado.



Assim que Mickey encontrar o segundo chafariz, na caverna submarina, fique esperto e pule para a esquerda. Aqui há uma passagem secreta, onde o ratinho pode achar invencibilidade temporária.





Dentro do livro, que Donald encontra na biblioteca, o pato terá de atravessar esta pequena ponte de madeira. Mas para que ela abaixe e fique como na foto, o pato tem de pular na alavanca, bem aqui.



Assim que Donald encontrar o pica-pau, logo após passar pelos dados, use a capa para transformar seu bico numa serra. O pássaro abrirá um buraco, ajudando Donald a encontrar a saída do labirinto.

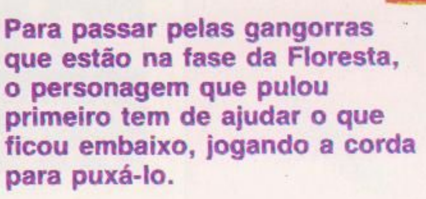


Quando Mickey pisar na rolha do champanhe, ele será atirado para o espaço. Aqui o herói pode apanhar vários itens, mas cuidado com os espinhos. Desvie deles.





Mickey & Donald



Para passar pelas gangorras que estão na fase da Floresta, o personagem que pulou primeiro tem de ajudar o que ficou embaixo, jogando a corda para puxá-lo.

Ih! Donald está numa fria. Toda vez que o pato tiver que passar por lugares muito apertados, seu rabo fará ele entalar. Dentro da mina, por exemplo, isso vai acontecer. Mas Mickey pode ajudá-lo Dá só uma olhada!





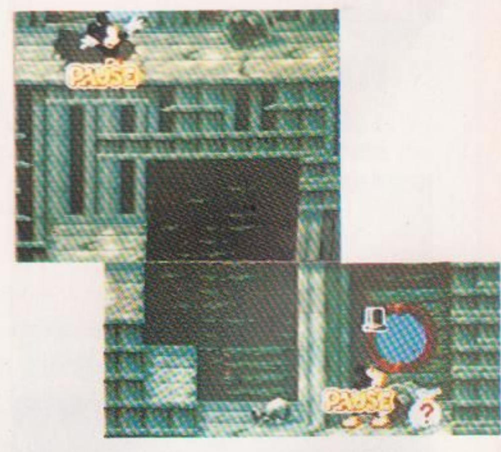
Mickey e Donald acabam de encontrar o tapete mágico. Para fazê-lo voar aperte o várias vezes.



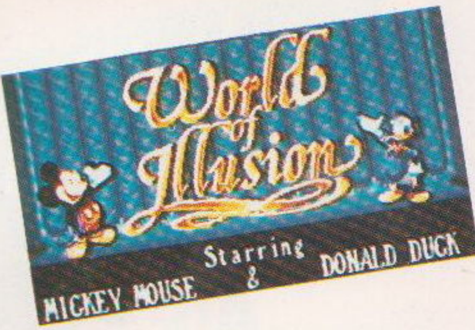
Algumas vezes no fundo do mar, bolhas vão fechar o caminho dos heróis. A solução é muito simples: vire de costas e a concha tratará de tapar o buraco.



Ainda dentro da mina, os dois heróis vão ter de ficar pulando (direcional para baixo) alternadamente na gangorra, para fazer com que ela suba. Seja rápido para não acabar caindo.



Entre neste buraco, dentro do navio, e Mickey e Donald encontrarão uma passagem secreta que esconde uma vida e um bolo (que recarrega toda a energia).



Passwords

Mickey

2.ª Fase: Cobra, Margarida, Pateta, Patinhas
3.ª Fase Pateta, Pluto, Patinhas, Minnie
4.ª Fase Margarida, Patinhas, Pluto, Cobra
5.ª Fase Patinhas, Cobra, Pateta, Pluto

Donald

2.ª Fase Pluto, Patinhas, Cobra, Minnie
3.ª Fase Cobra, Pateta, Margarida, Pluto
4.ª Fase Margarida, Patinhas, Pateta, Pluto
5.ª Fase Pluto, Pateta, Cobra, Patinhas

Mickey e Donald

2.ª Fase Minnie, Pateta, Pluto, Patinhas
3.ª Fase Pluto, Margarida, Minnie, Patinhas
4.ª Fase Cobra, Minnie, Patinhas, Margarida
5.ª Fase Pluto, Cobra, Patinhas, Margarida

Inimigos

Para derrotar os inimigos use sempre a capa e tome cuidado para não encostar neles.

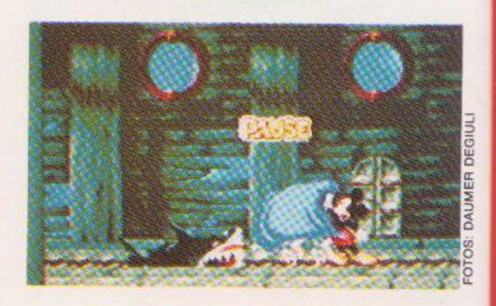
Chefe 1
Aranha



Chefe 2
Monstrinhos

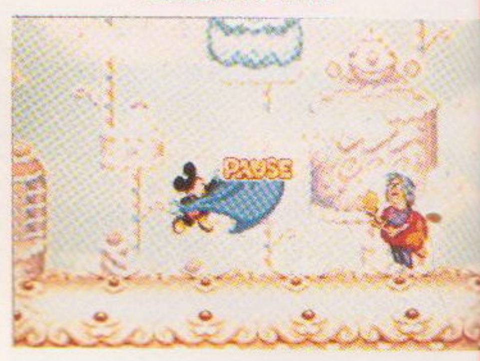


Chefe 3
Tubarão

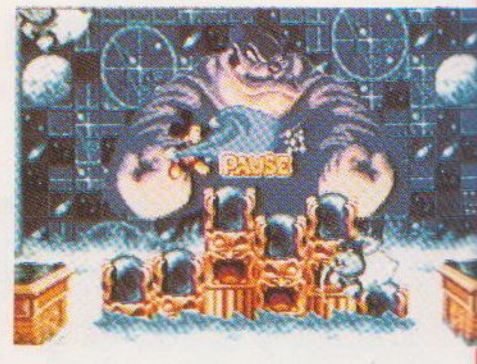


FOTOS: DAUMER DEGIULI

Chefe 4
Madame Min

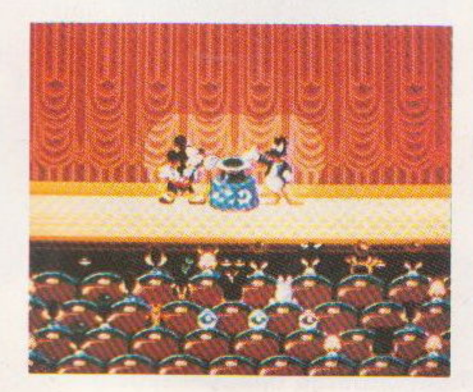


Chefe 5
Mago



Finais Diferentes!

Mickey Mouse





Este é o final quando você joga com Mickey



Pato Donald



Jogando com o Pato Donald está será a última cena do game.



Se você pensava que as novidades neste game sensacional tinham acabado, está muito enganado. Como em Sonic 1, ainda tem muitos segredos para serem descobertos. Que tal começar com câmara lenta, seleção de fases e Super Sonic? Acompanhe as fotos!

FOTOS: DAUMER DEGIULI

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega / Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 12
JOGADORES: 2

COMO ESCOLHER FASES



Há um jeito bem simples de Sonic apanhar as 7 esmeraldas necessárias para que ele se transforme no Super Sonic. Primeiro é necessário entrar na tela de escolha de fases, mas antes vá até a tela de Options. Ouça aqui as músicas de número 19, 65, 9 e 17. Saia do teste de som apertando Start e acione botão Ⓐ e Start juntos quando aparecer novamente a tela de apresentação.

EMERALD HILL	1 2	METROPOLIS	1 2 3
CHEMICAL PLANT	1 2	SKY CHASE	
AQUATIC RUIN	1 2	WING FORTRESS	
CASINO NIGHT	1 2	DEATH EGG	
HILL TOP	1 2	SPECIAL STAGE	
MYSTIC CAVE	1 2	SOUND TEST *17*	
OIL OCEAN	1 2		

SUPER SONIC

Como pegar as 7 esmeraldas rapidinho

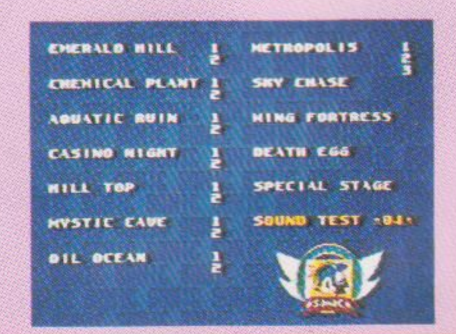
EMERALD HILL	1 2	METROPOLIS	1 2 3
CHEMICAL PLANT	1 2	SKY CHASE	
AQUATIC RUIN	1 2	WING FORTRESS	
CASINO NIGHT	1 2	DEATH EGG	
HILL TOP	1 2	SPECIAL STAGE	
MYSTIC CAVE	1 2	SOUND TEST *06*	
OIL OCEAN	1 2		

Após entrar na tela de escolha de fases, usando o sound test desta mesma tela, ouça as músicas 4, 1, 2 e 6. Mude as músicas com o direcional e aperte C para ouvir. Agora é só escolher a fase de sua preferência e acumular as 50 argolas necessárias para se transformar no Super Sonic. Agora basta um pulinho e ... Super Sonic ataca mais uma vez. Muito manha!



CÂMERA LENTA

Ouça as músicas 1, 1, 9, 2, 1, 1, 2, 4 enquanto estiver na tela de escolha de fases. Entre no jogo normalmente, dê Pause e jogue com o botão B apertado. Gostou?!







Os golfinhos são as criaturas mais amigáveis que se pode encontrar nos mares. Mas uma terrível tempestade separou Ecco de seus amigos, quando o mamífero voltava da escola — especial para golfinhos. Sua missão agora é ajudar Ecco a encontrar seus familiares ao longo de 27 belíssimas fases nos mares congelados do Ártico.

RAIO-X

TIPO: Adventure
FABRICANTE: Sega
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 27
JOGADORES: 1

DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

Passwords

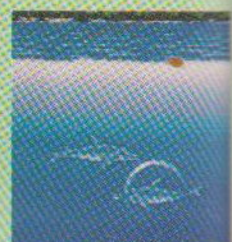
No início do game, Ecco aparece em um túnel. Nadando para a direita, o jogo começa. Nadando para a esquerda, você chega à tela de **passwords**. Aí é só escolher a fase em que você quer jogar, usando os códigos abaixo!

UNDERCAVES - UQNAINCU
THE VENTS - FBHEINCO
THE LAGOON - BSXELFBL
RIDGE WATER - QKTDVREA
OPEN OCEAN - NDAPVREV



As várias utilidades do sonar

Você pode usar o sonar para fazer com que Ecco se comunique com os outros animais que estão embaixo d'água. Para isso acione o sonar em sua direção.





Usando o mapa do sonar

As coisas ficam muito mais fáceis também quando você consegue se localizar na fase.
Use o sonar apontando-o para as pedras e segurando (A) até que a onda retorne ao golfinho. Solte então o botão e o mapa aparecerá. Conheça as indicações!

Ecco encontra cristais na sua jornada em busca de seus amigos. Alguns deles dão energia para que Ecco consiga passar por outros cristais que bloqueiam passagens. Use o sonar para movê-los.



Correntes

Para descer certas cavernas com correntes marítimas, Ecco pode jogar uma pedra e nadar atrás dela. Assim fica fácil, não?





Undercaves

Para passar pelo polvo é só nadar bem devagar. Assim ele não vai incomodar Ecco.

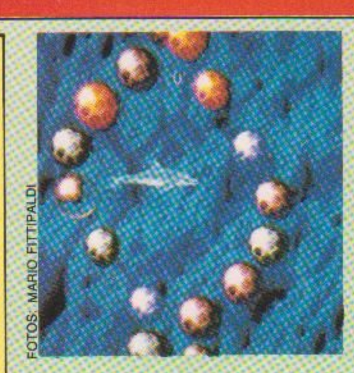
Cold Water

Nos mares gelados do Ártico, muitas vezes Ecco terá de passar escorregando pelo gelo da superfície.
Fique esperto para saltar os espinhos.



Ecco encontra Big Blue, uma baleia velha e sábia. Ela informa que essas tempestades violentas — que causaram o desaparecimento da família de Ecco — ocorrem a cada 500 anos. Todas as criaturas ficam aprisionadas na alma da tempestade. Para salvá-las, procure Asterite, a criatura mais velha do oceano. Ele está na **Deep Water Zone**.

ICE ZONE - RRDEYREI
HARD WATER - ATLAYREX
COLD WATER - LNTWXREF
ISLAND ZONE - KJFAVREO
DEEP WATER - AJSHVREY
MARBLE SEA - DYQLXREU
THE LIBRARY - AIMOXREW
DEEP CITY - HBCHXREJ
CITY OF FOREVER - BUHSXREM
JURASSIC BEACH - LVFSAPEW
PTERANODON POND - GGZVAPEZ
ORIGIN BEACH - YMSZAPEU
TRILOBIT CIRCLE - TWLDBPEX
DARK WATER - EMIHBPEZ
DEPP WATER - LRELEPEH
CITY OF FOREVER - OXPIGPLO
THE TUBE - MTWEKMLM
WELLCOME TO THE MACHINE - VDEBKMLK
THE LAST FIGHT - AXNMLMLE



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Deep Water

Encontrando Asterite — uma espécie de DNA — Ecco descobre que deverá chegar em Atlantis, uma cidade submersa onde encontrará uma máquina do tempo. Voltando ao passado, Ecco deve procurar a proteína que devolverá o poder de Asterite.

Deep City

Ecco deve saltar sobre a construção. Nade com o Ⓒ apertado e aperte Ⓑ pouco antes de sair da água (veja detalhe). Só assim Ecco passa! Use essa tática sempre para passar sobre locais altos.





City of Forever

Ecco encontra a máquina do tempo. Dê o sonar na parte inferior de cada lado e, depois, no centro de uma das células. Ecco viaja rumo ao passado!



Jurassic Beach

Aqui, o segredo para encontrar o pterodáctilo é achar o cristal e, em seguida, soltar o sonar para o céu. Ele chama a ave primitiva, que o levará por um caminho impossível de ser atingido. Demais!



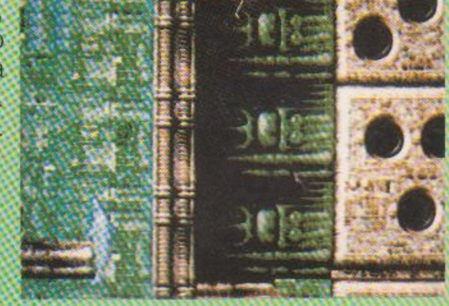


Dark Water

Chegou a hora de restituir a proteína a Asterite. Para isso ataque quatro proteínas da mesma cor — caso você erre, deve recomeçar o processo. Não fique marcando muito tempo perto dele: Ecco pode ser frito pelos raios. Conseguindo, Ecco não precisará mais respirar!

Wellcome to the Machine

Ecco chega à máquina onde os golfinhos estão aprisionados. O caminho até eles é complicado, e a tela anda sozinha. Decore o caminho e use o sonar para acabar com os inimigos. É o único jeito.



The Last Fight

Chegou a hora da verdade. Aqui, se Ecco dançar com o chefe deve recomeçar da fase anterior. Para que essa catástrofe não aconteça, acabe com ele assim:

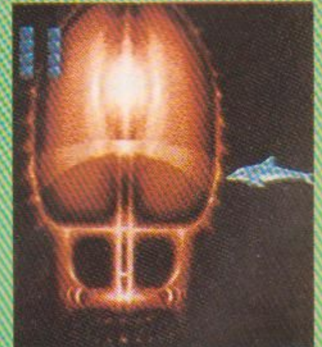
Fique girando perto do olho disparando o sonar. Quando acertar, fuja para cima para escapar das pupilas que ele atira, aproveitando para se livrar dos incômodos inimigos que vêm do alto. Quando o espaço estiver apertado, dê a volta por cima da cabeça e ataque o outro olho.



Detonados os olhos, acerte a boca. Agora o sonar não funciona mais. O jeito é atacar com Ⓑ. Cuidado, pois ele tenta engolir Ecco.



Agora é só acertar a cabeça do monstro. Não esqueça dos inimigos entre um ataque e outro, e sua família estará salva!



STREETS of RAGE II

Axel e Blaze agora contam com dois novos amigos, Max e Sammy, para acabar com o crime organizado que invadiu mais uma vez as ruas de Nova York. Os quatro lutadores terão ainda de salvar Adam das garras do terrível Mr. X, que acaba de sair da prisão e seqüestrá-lo. Streets of Rage 2 é o primeiro game de Mega Drive com poderosos 16 Mega de memória. Além dos gráficos, a música ficou demais. A responsabilidade da qualidade sonora se deve também ao talento de Yuzo Koshiro, um dos músicos mais disputados entre as softwarehouses. Veja os principais golpes!.

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	8
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	7

Axel



Soco Dragão
Aperte Ⓐ parado



Dragon Punch
Ⓐ e direcional para frente



Chutes 1
Segurando Ⓑ por alguns instantes e soltando-o perto dos inimigos



Super-soco
Ⓑ e dois toques no direcional para frente





Voadora
Ⓒ Ⓑ com direcional para frente

Socos
Ⓑ

Chutes 2
Ⓒ Ⓑ parados

Joelhadas
Ⓒ ↓ Ⓑ

Soco para trás
Ⓑ Ⓒ simultaneamente

Sammy



Parafuso Dhalsim
Ⓐ e direcional para frente



Chute cambalhota
Segurando Ⓑ por alguns instantes e soltando-o perto dos inimigos

Chute de costas

Ⓒ Ⓑ parados

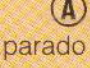


Voadora

Ⓒ Ⓑ com direcional para frente

Dica 1
Toda vez que o inimigo agarrar e jogar você longe, fique apertando rapidamente o direcional para cima e o botão **C**. Assim seu lutador cai em pé e não perde energia.

Blaze

Chute relâmpago

Ⓐ parado

Soco-magia

Ⓐ e direcional para frente

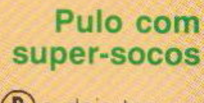


Socos


Ⓑ



Chutes
Segurando Ⓑ por alguns instantes e soltando-o perto dos inimigos

Pulo com super-socos

Ⓑ e dois toques no direcional para frente





Voadora Parada

Ⓒ Ⓑ parados



Socos rápidos

Ⓒ ↓ Ⓑ



Voadora em movimento
Ⓒ Ⓑ com direcional para frente



Rasteiras
Ⓑ Ⓒ simultaneamente

Dica 2

O inimigo agora te agarrou e está enchendo seu lutador de croques e socos. Sair dessa é muito fácil! Aperte o botão **A** imediatamente. Você perde energia, mais muito pouca.

Break
Ⓐ parado



Socos
Ⓑ



Corrida com cabeçada
Ⓑ e dois toques no direcional para frente



Pisada com patins

Ⓒ ↓ Ⓑ

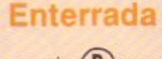
Corrida de patins

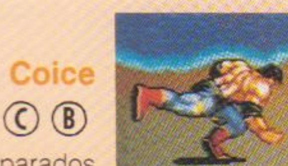


Max

Encontrão

Ⓐ e direcional para frente

Enterrada

Segurando Ⓑ por alguns instantes e soltando-o perto dos inimigos

Coice

Ⓒ Ⓑ parados

Voadora

Ⓒ Ⓑ com direcional para frente

Soco giratório
Ⓐ parado



Soco-karatê
Ⓑ



Rasteira
Ⓑ e dois toques no direcional para frente



Cotovelada

Ⓒ ↓ Ⓑ

Enterrada no alto
Ⓒ Ⓑ parados



Estratégia de jogo

Axel

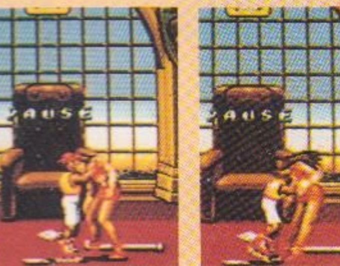
Chegue perto do inimigo, dê vários socos e em seguida já acione o super-soco.

Blaze



Agarre o inimigo, dê duas joelhadas → Ⓑ, aperte Ⓒ e em seguida Ⓑ.

Sammy






FOTOS: DAUMER DE GIULI

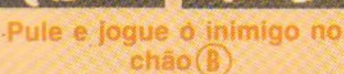
Agarre o inimigo, dê duas cabeçadas Ⓑ, salte Ⓒ e somente quando Sammy cair no chão acione Ⓑ. Sendo bem dado, este golpe tira bastante energia.

Max



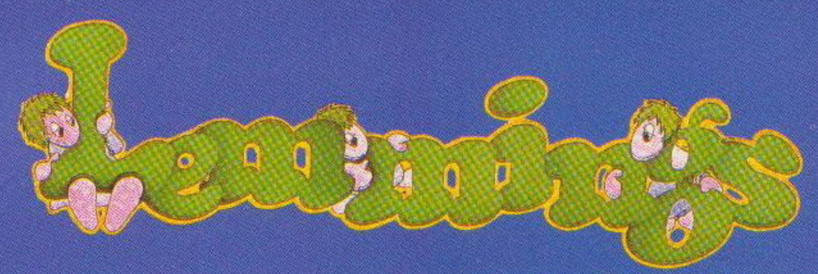

Agarre o inimigo e aperte Ⓑ. Este golpe também detona com a energia do inimigo.





Pule e jogue o inimigo no chão Ⓑ




Agarre o inimigo por trás e aperte Ⓑ



Master SYSTEM

As pequenas e estúpidas criaturas finalmente chegaram para a versão Master System. Os Lemmings são adoráveis, mas burros feito uma porta.

Tudo o que eles sabem fazer é andar e por isso dependem de você totalmente para chegarem a salvo em casa. Felizmente eles são bastante obedientes. Portanto, sua inteligência é fundamental para ajudá-los a sobreviver.

RAIO-X

TIPO:	Estratégia
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	120
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

Fases

O game Lemmings tem 30 fases para cada um dos quatro níveis de dificuldade — Fun (divertida), Tricky (traiçoeira), Taxing (estressante) e Mayhem (violenta). No total, são 120 fases.

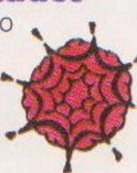
Atividades



Escalador
Escala as superfícies verticais

Flutuador
Pula com segurança com a ajuda de um guarda-chuva

Detonador
Explode levando junto uma parte da área que está ao seu redor



Minerador
Escava uma mina para baixo, na direção em que está olhando

Construtor
Constrói pontes de 12 blocos para cima e na direção em que está olhando



Bloqueador
Impede que outros Lemmings o ultrapassem

Perfurador
Perfura horizontalmente, na direção em que está se movendo

Escavador
Cava para baixo

Destruidor Nuclear
Destrói todos os Lemmings do nível onde está

O menu

Na parte inferior da tela você pode conferir as habilidades dos Lemmings. Basta colocar o cursor em forma de cruz sobre a habilidade desejada e apertar o botão 2. A seguir, coloque o cursor sobre o Lemming que vai executar a tarefa selecionada e aperte novamente o botão 2.

+/- Aumenta ou diminui a velocidade com que os Lemmings caem na tela.

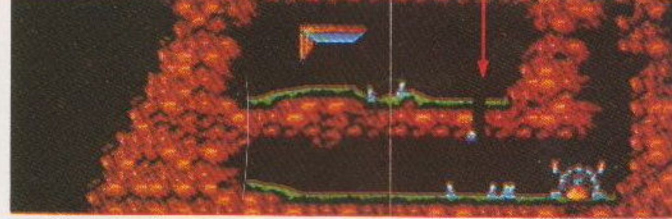
FOTOS MARIO FITTIPALDI

Fase 1 - Fun



10 Lemmings (Salve 10% em 5 minutos)

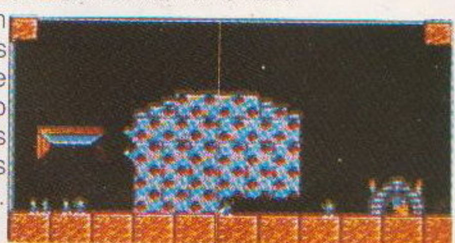
Nesta fase basta colocar um Lemming para cavar aqui e todos os seus companheiros encontrarão a saída com facilidade.



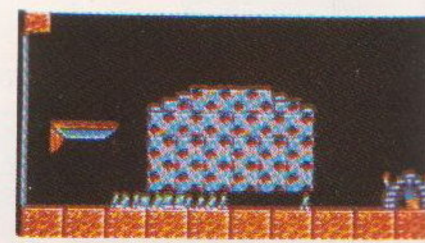
Fase 11 - Fun (FLXPGGGG)

20 Lemmings (Salve 85% em 5 minutos)

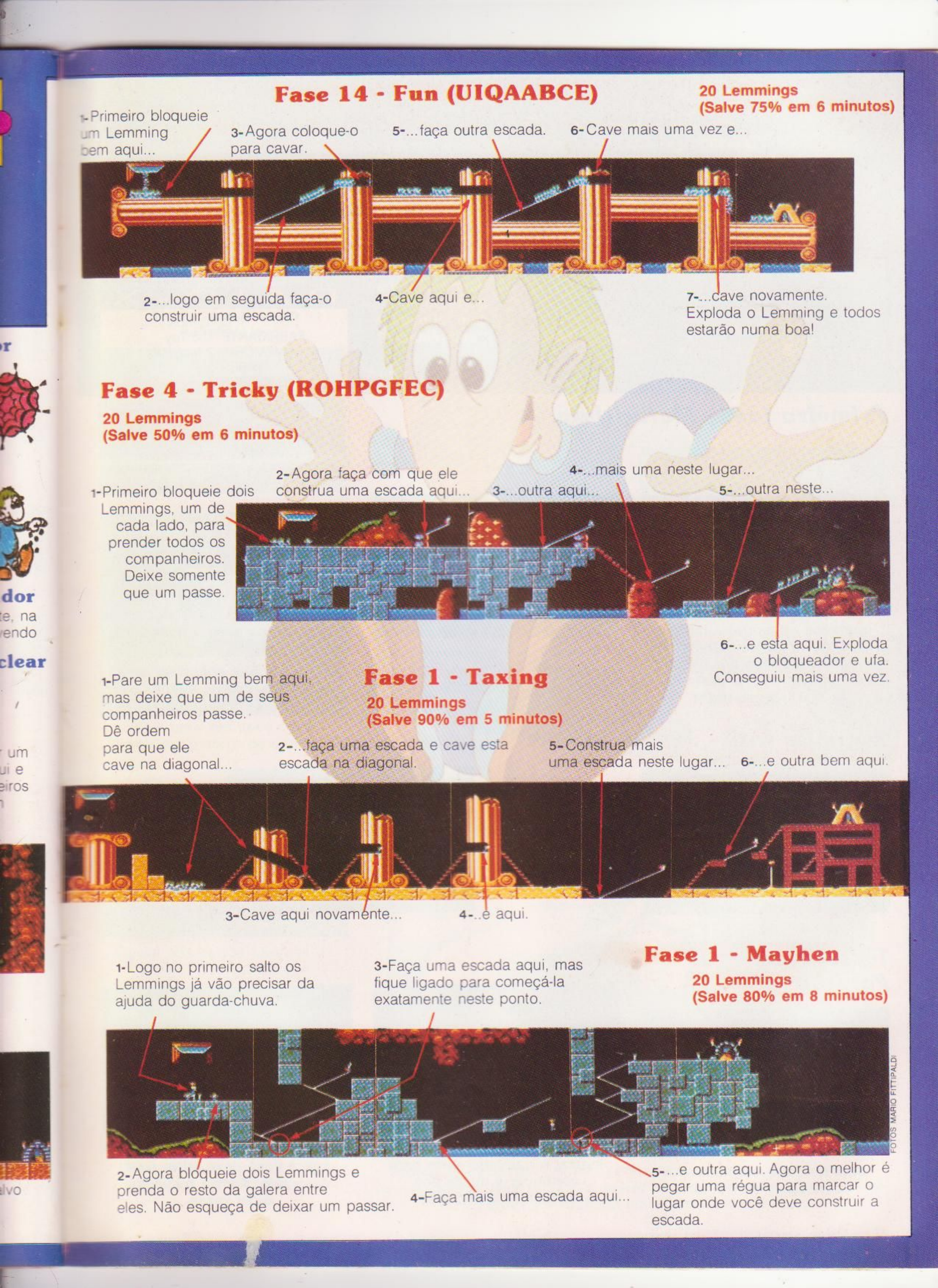
Não adianta tentar cavar por este lado porque a pedra aqui é muito dura. O melhor é fazer somente com que dois Lemmings escalem a parede para chegar ao outro lado, mas não esqueça dos pára-quedas.



...agora faça com que um bloqueie a saída e com que o outro cave em direção ao outro lado. Não esqueça ainda de explodir os dois Lemmings que estão bloqueando as passagens.



Seus Lemmings estão a salvo mais uma vez.



Fase 14 - Fun (UIQAABCE)

20 Lemmings
(Salve 75% em 6 minutos)

1-Primeiro bloqueie um Lemming bem aqui...

2-...logo em seguida faça-o construir uma escada.

3-Agora coloque-o para cavar.

4-Cave aqui e...

5-...faça outra escada.

6-Cave mais uma vez e...

7-...cave novamente. Exploda o Lemming e todos estarão numa boa!

Fase 4 - Tricky (ROHPGFEC)

20 Lemmings
(Salve 50% em 6 minutos)

1-Primeiro bloqueie dois Lemmings, um de cada lado, para prender todos os companheiros. Deixe somente que um passe.

2-Agora faça com que ele construa uma escada aqui...

3-...outra aqui...

4-...mais uma neste lugar...

5-...outra neste...

6-...e esta aqui. Exploda o bloqueador e ufa. Conseguiu mais uma vez.

Fase 1 - Taxing

20 Lemmings
(Salve 90% em 5 minutos)

1-Pare um Lemming bem aqui, mas deixe que um de seus companheiros passe. Dê ordem para que ele cave na diagonal...

2-...faça uma escada e cave esta escada na diagonal.

3-Cave aqui novamente...

4-...e aqui.

5-Construa mais uma escada neste lugar...

6-...e outra bem aqui.

Fase 1 - Mayhen

20 Lemmings
(Salve 80% em 8 minutos)

1-Logo no primeiro salto os Lemmings já vão precisar da ajuda do guarda-chuva.

2-Agora bloqueie dois Lemmings e prenda o resto da galera entre eles. Não esqueça de deixar um passar.

3-Faça uma escada aqui, mas fique ligado para começá-la exatamente neste ponto.

4-Faça mais uma escada aqui...

5-...e outra aqui. Agora o melhor é pegar uma régua para marcar o lugar onde você deve construir a escada.

FOTOS MARIO FITTIPALDI



Você é o agente Simeon Kurtz e falhou na hora de fazer a entrega de uma correspondência em Berlim, contendo importantes documentos. A tarefa era fácil, mas sua Ferrari foi roubada com a correspondência dentro. Chato, não? Agora Simeon tem de recuperá-la para fazer a devolução na central. Mas espere, uma potente motocicleta está dando sopa na porta do café. Que tal pegá-la "emprestada"?

RAIO-X

TIPO:	Corrida
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7



Primeira fase - Motocicleta



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Desvie dos carros de polícia que você encontra durante o caminho. Para isso mantenha distância e toda vez que o automóvel chegar perto vá para o lado contrário.

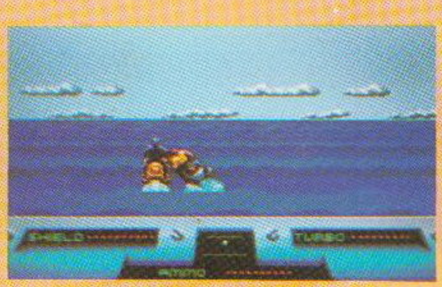


A seta indica o caminho que Simeon deve tomar. Fique espertíssimo!



Toda vez que encontrar uma moto, detone socos.

Segunda fase - Jet Ski



O negócio agora é tentar bater no Jet inimigo para fazê-lo cair.



Desvie dos tiros do helicóptero para evitar ser pego de surpresa.

Terceira fase Porsche



Bata no carro vermelho até conseguir destruí-lo.



Mais uma vez a seta vai indicar o caminho certo para continuar a busca aos documentos secretos.



A polícia volta a incomodar. Agora você deve atirar para destruí-lo. Acerte o inimigo duas vezes.

Master SYSTEM

Quarta fase
Lancha de Corrida

Mais uma vez você deve desviar dos tiros do helicóptero.

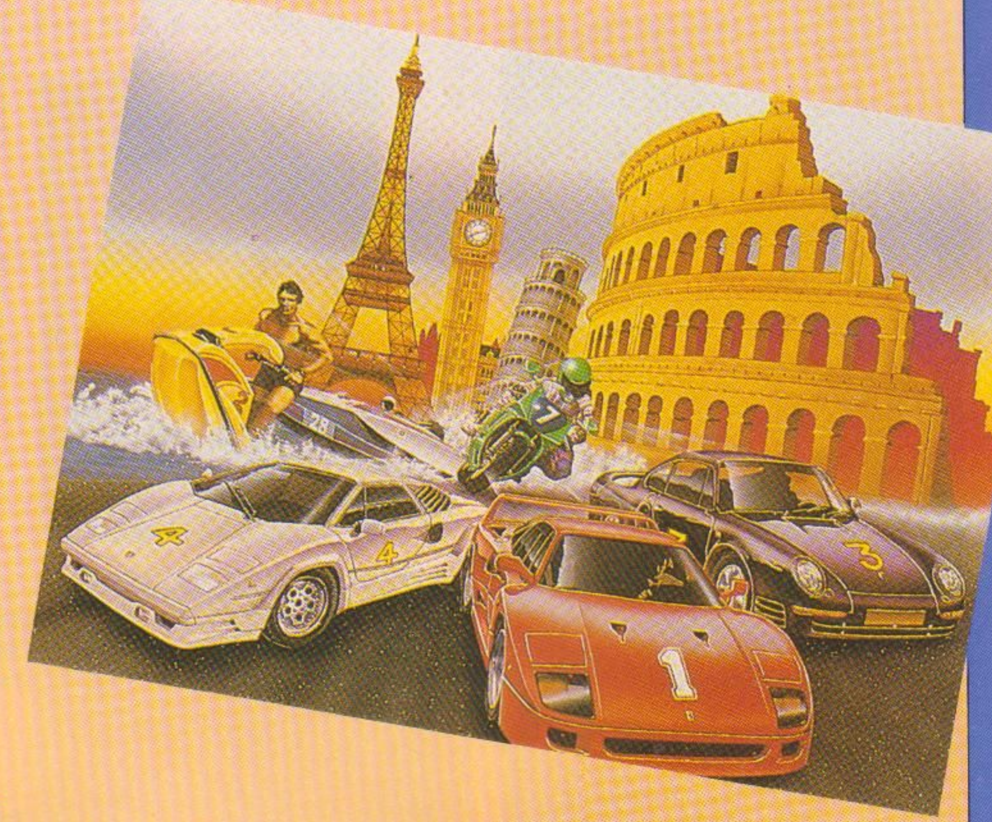




Bata no inimigo para que ele saia fora do seu caminho.



Cada vez que passar por estas bolas, você ganha uma bolinha de Shield.



Quinta fase - Ferrari



Mais uma vez você deve detonar o carro de polícia.

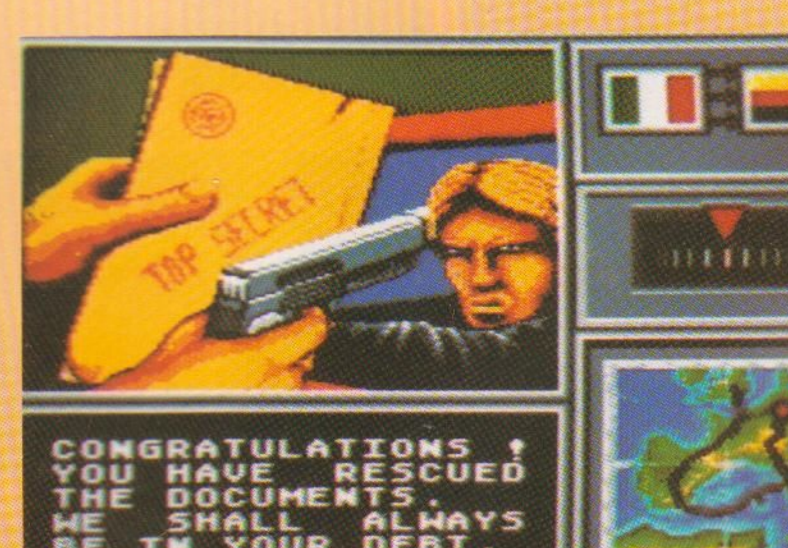


Bata nos carros brancos e desvie dos outros que encontrar.

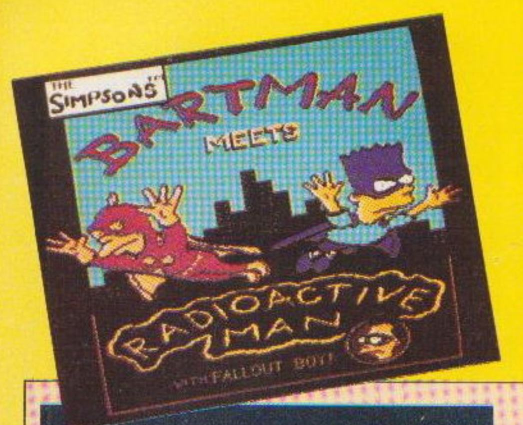


Este é o último inimigo. Bata e atire em cima dele.

FOTOS: BETTO D'ELBOUX



Pronto, você conseguiu recuperar os documentos e devolvê-los para a Central. Mas vê se não marca bobeira de novo. Afinal, deixar uma Ferrari ser roubada não é para qualquer um...



Bart Simpson não cansa mesmo! Desta vez o garotinho vai dar uma de herói. Ele tem de salvar o Homem Radioativo (Radioactive Man), seu personagem preferido das histórias em quadrinhos. O Homem Radioativo foi preso por inimigos, que ainda tiveram a manha de tirar todos os seus poderes. Isso é um supertrabalho para o Bartman!



RAIO-X

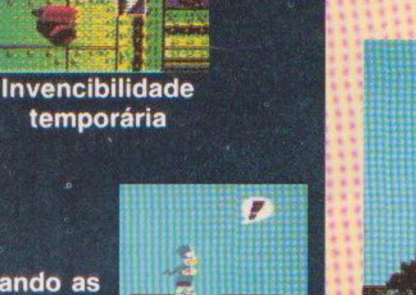
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	4
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7



ITENS

Dá a Bart o poder de atirar

Recupera um item de energia



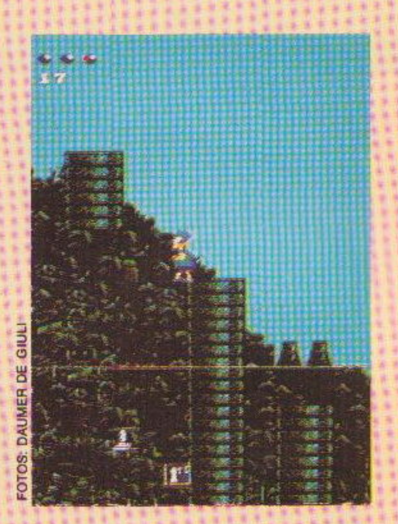
Invencibilidade temporária



Juntando as exclamações Bart ganha vidas

Fase de bônus

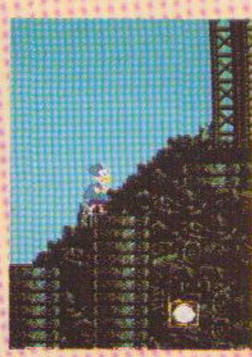
Bart ataca seus inimigos com socos e chutes. Após pegar o item do raio, o herói também passa a atirar.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Primeira fase

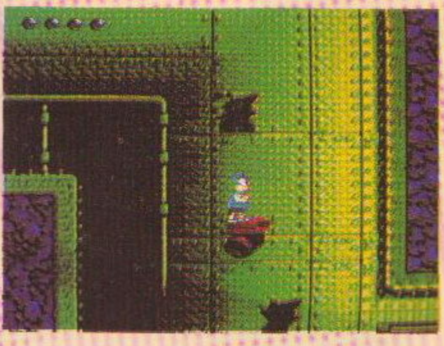
Logo na primeira fase (1-1), Bart pode encontrar uma vida. Pule no local da foto para apanhá-la.



Toda vez que encontrar a lua, Bart tem a chance de entrar numa fase de bônus e acumular várias vidas.



O segredo aqui é voar: para isso Bart tem de ir destruindo os monstrinhos verdes.



Estes canhões (1-2) são de amargar. Bart tem de pular em cima deles. Mas muito cuidado para não cair perto do disparador. Se isso acontecer Bartman pode acabar sendo atingido.



Cada fileira de moscas que Bart conseguir destruir (1-3), garantirá ao herói mil pontos. Acumulando pontos, você poderá concorrer a uma vaga na Galeria dos Feras. Que tal?



Estes morcegos também não são fáceis. O melhor é Bart desviar de seus tiros e fugir dos inimigos, ficando na parte de baixo da tela. Habilidade é fundamental.



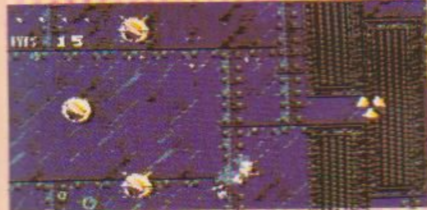
FOTOS: DAUMER DE GIULI

O Monstro do Pântano é o primeiro inimigo de Bartman. Primeiro o garoto deve transformar, com seus tiros de gelo, os bichinhos que caem do alto da tela em plataformas.



Suba por estas plataformas rapidamente, antes que elas caiam. Pronto, você está cara a cara com o inimigo. Para derrotá-lo não adianta ficar atirando. O negócio é fazer com que ele fique nesta posição (foto). Ataque então com chutes e socos até que ele caia. Bart acaba de reconquistar o poder de vôo do Homem Radioativo.

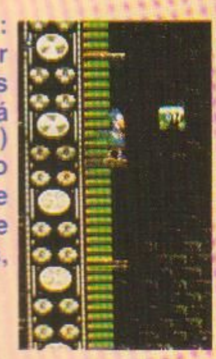
Segunda fase



Agora na água (2-1), Bart tem de ficar esperto com a correnteza. Cuidado para não acabar sendo arrastado.



Não deixe as garras do caranguejo (2-2) pegarem Bart. É morte na certa.
Esta fase (2-3) é toda no escuro. Não deixe a mira ficar em cima de Bart. Cada vez que isto acontecer, o herói perde energia.

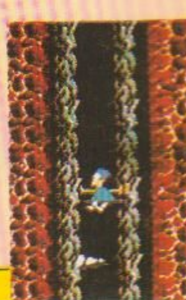


Fique esperto: Bart tem de pular nas plataformas onde está escrito ON (2-4) para desligar o expelidor de poeira, que rouba vidas.

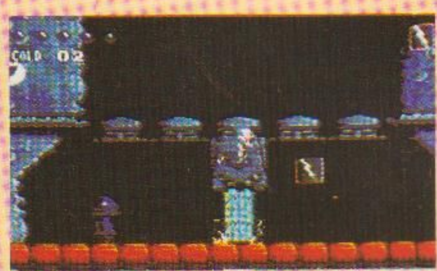


O Dr. Julius Caranguejo é o próximo adversário. Espere que ele pule e dê um soco para cima. Após três socos, o cientista quebra a parede. Siga-o e repita a operação por mais duas vezes. Cuidado para não deixar o caranguejinho tocar em Bart.
O garoto acaba de resgatar a visão especial do seu herói.

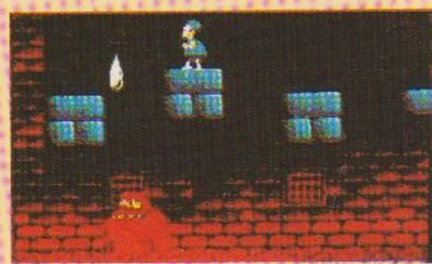
Terceira fase



Aqui na fase 3-1, Bart tem a manha de controlar a velocidade de sua queda (botão B). Isso ajuda o herói a passar pelas serras.



Toda vez que Bart encontrar uma cachoeira (3-2), pule para não acabar sendo levado pela água.



Bartman tem de enfrentar agora Lava Man. Fuja de seus tiros e acerte os pingos com tiros de gelo. Assim o herói consegue congelar os pingos e de quebra acertar o inimigo. Bartman reconquista a energia nuclear do Homem Radioativo.

Final



Mastermind é o inimigo final do game. Bartman irá destruí-lo com a ajuda do Homem Radioativo. A operação é simples: Bartman deve atirar no inimigo, que rebaterá o tiro no Homem Radioativo, que por sua vez fará com que o mesmo disparo atinja a antena do topo de Mastermind. Repita a tática até destruí-lo de vez. Pronto! Bartman acaba de salvar seu herói preferido!

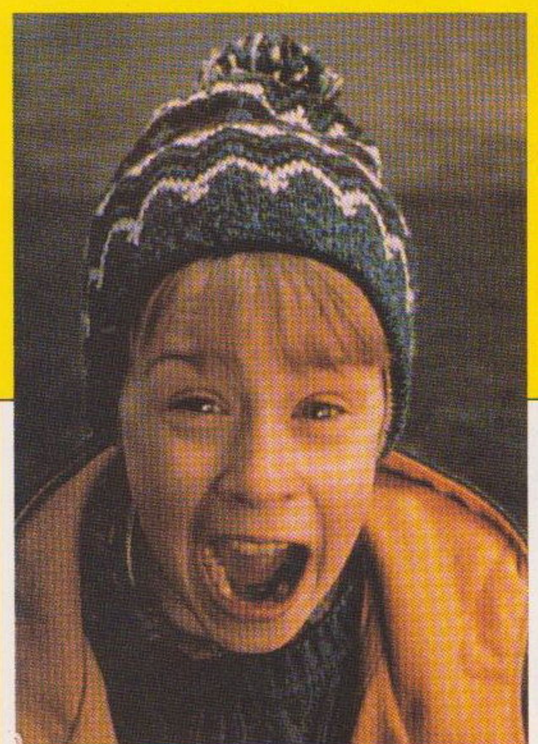


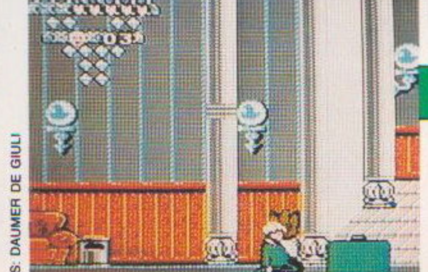
HOME ALONE 2

LOST IN NEW YORK

NINTENDO

Kevin está numa baita enrascada! Desta vez o garotinho se perdeu na perigosa cidade de Nova York, nos Estados Unidos. Ele errou de avião e foi parar na "Big Apple" por engano. Mas, os ladrões que tentaram assaltar sua casa em Home Alone 1 vão encontrá-lo agora e, óbvio, tentarão se vingar. Saiba como escapar dos dois trapalhões!





FOTOS: DAUMER DE GIULI

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Hughes
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	4
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

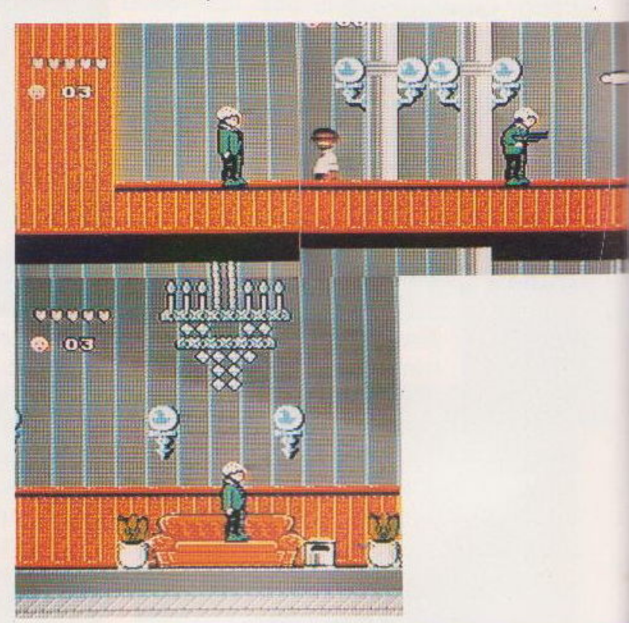
Primeira fase - Hotel

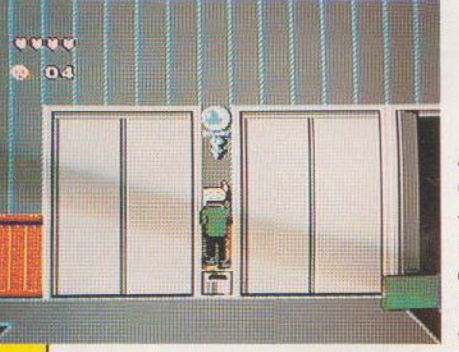
A mala será o primeiro obstáculo que Kevin tem de enfrentar no game. Para passar por ela, corra e dê uma rasteira de joelhos (direcional para o lado e para baixo).

VIDAS

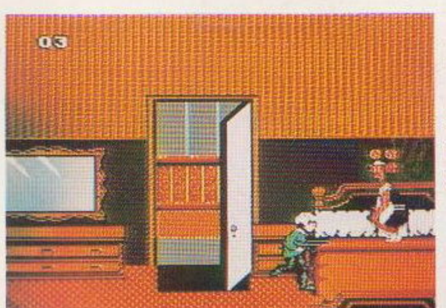
A cada oito pedaços de pizza que Kevin conseguir juntar, o garotinho ganha uma vida extra.

Quando chegar neste lustre, fique pulando no sofá até alcançar o andar de cima. Kevin encontrará uma bazuca e uma vida aqui no alto.

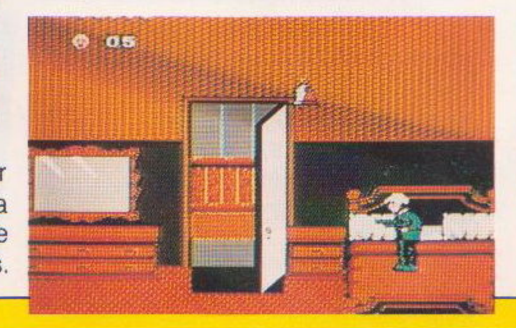




Assim que chegar à porta do elevador, suba no lixo e chame-o insistentemente. (direcional para cima). Mas fique esperto com as malas que vêm do lado. Entre assim que o elevador chegar.



Entrando nos quartos, Kevin encontra várias arrumadeiras. Acabe com elas detonando tiros e pule na cama para apanhar itens.

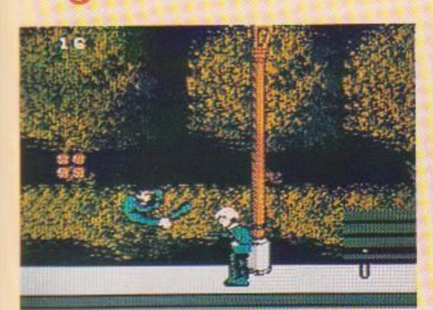


Assim que pegar o sino, Kevin ganha um pulo muito louco que detona com os inimigos.

CHEFE 1

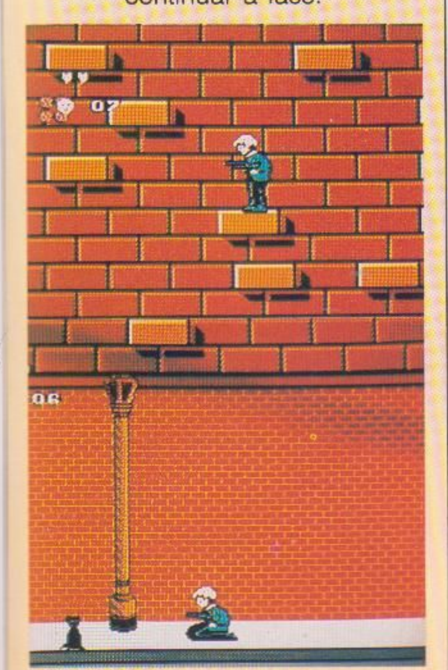
O cozinheiro é o inimigo desta fase. Cuidado com as xícaras que ele atira. Para detonar com ele, vá dando joelhadas tipo rasteira. Desta forma o cozinheiro vai perdendo toda sua roupa até ficar somente de cueca samba-canção e chapéu de mestre cuca. Dê joelhadas no chapéu e pegue a pizza que surge.

Segunda fase - Ruas

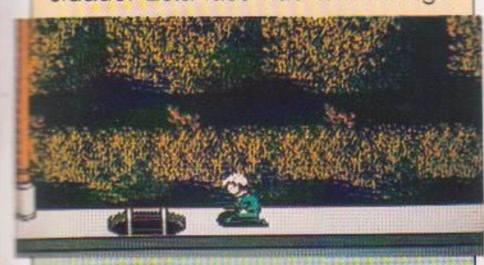


Diversos bandidos estão escondidos no Central Park. Atire para paralisá-los e passe tranqüilamente.

Suba no poste para alcançar as plataformas e conseguir continuar a fase.



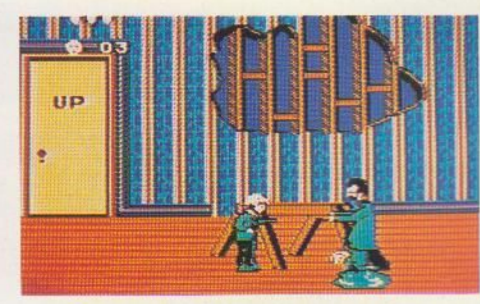
Assim que encontrar o bueiro entre nele para chegar ao outro lado da cidade. Esta fase não tem inimigo.



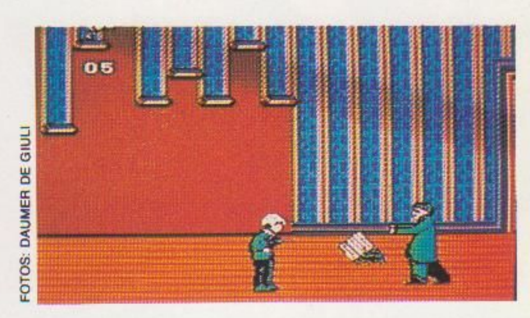
Terceira fase - Casa



Embaixo das estacas está escondida a chave da segunda porta onde estava escrito UP. Pule para pegá-la.



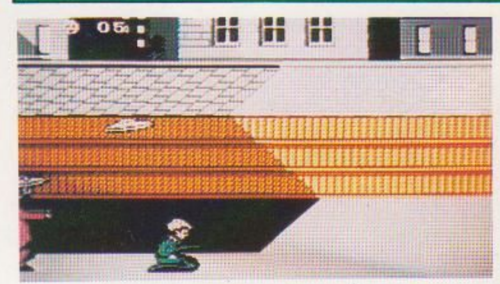
Quando encontrar o balde de tinta, atire para que ele caia e o ladrão fique preso.



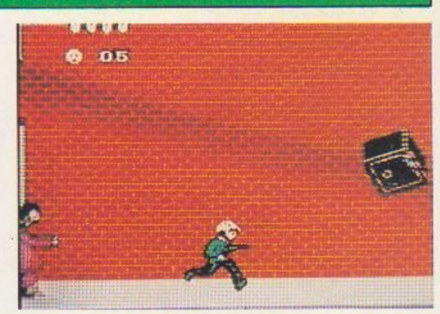
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Agora chegou a vez de enfrentar o ladrão detonando tiros nos canos. O safado vai perder o equilíbrio e cair.

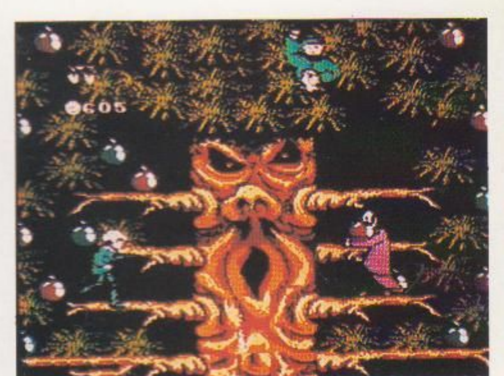
Quarta fase - Central Park



O segredo enquanto estiver nas ruas, é Kevin se abaixar para não ser atingido pelos objetos voadores.



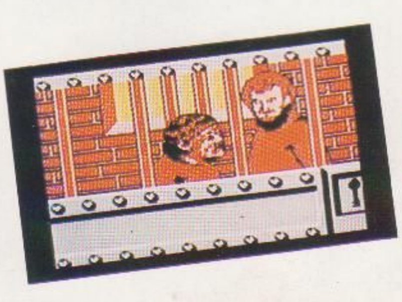
Assim que o cofre despencar do alto da tela, corra porque o ladrão acelera o passo.



FINAL

Já na árvore de Natal, toda vez que Kevin gritar por socorro (direcional para cima) a mulher jogo milho nos ladrões para que os pombos o ataquem. Use os troncos da árvore para driblar os inimigos. Assim que detonar o primeiro ladrão surge o segundo. Faça a mesma coisa para acabar com ele. Seus tiros só servem para paralisar o inimigo.



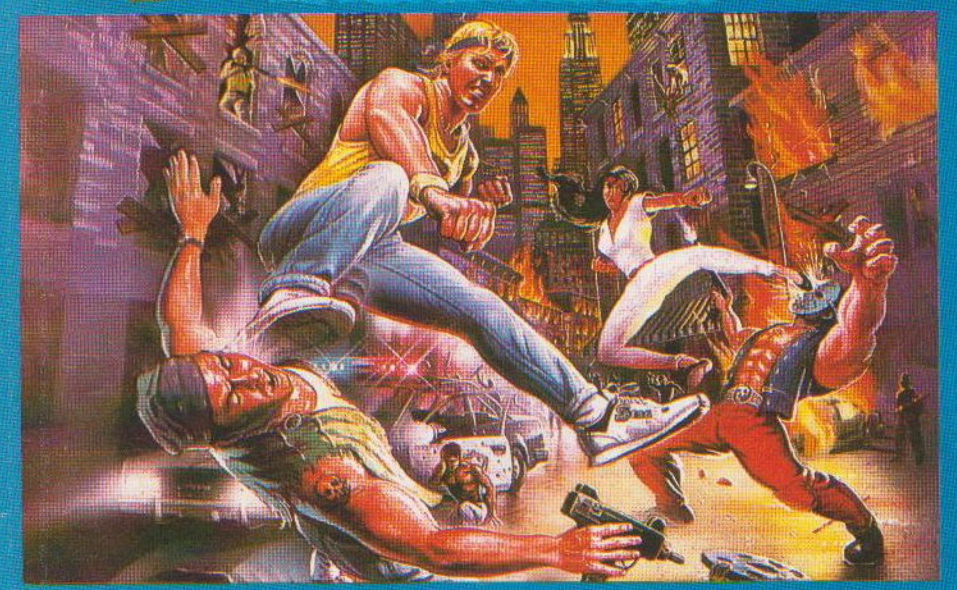


THE END



STREETS OF RAGE

GAME GEAR



Axel e Blaze têm uma difícil missão: acabar com o crime organizado, que tomou conta das ruas de Nova York. Assim como no jogo de Mega Drive, os dois bravos policiais devem enfrentar uma maratona de bandidos no "braço". E, para se dar bem nessa luta, aprenda os principais golpes!

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Sega/Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	Não fornecidas
JOGADORES:	2, com cabo múltiplo

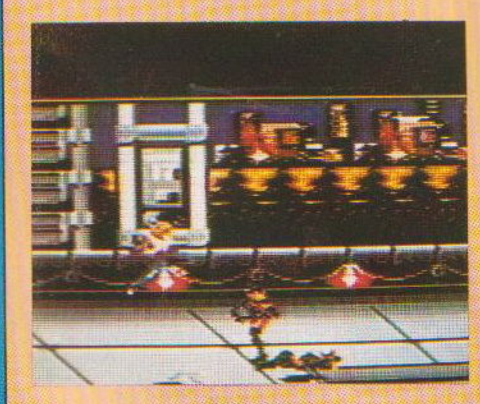
A diferença entre lutar com Axel ou Blaze é que Axel tem mais força, enquanto a garota é bem mais rápida. Sacou?





FOTOS: DAUMER DE GIULI

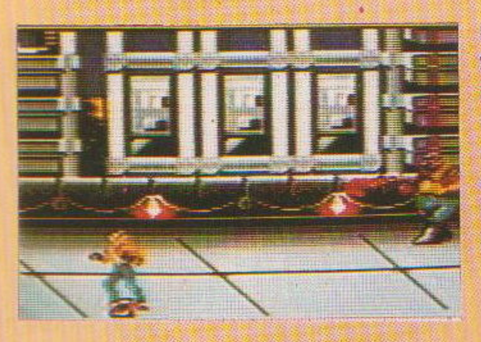
A mulherada também não vai dar moleza! Jogue-as no buraco para livrar-se do problema.

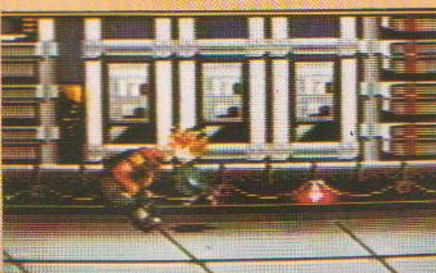


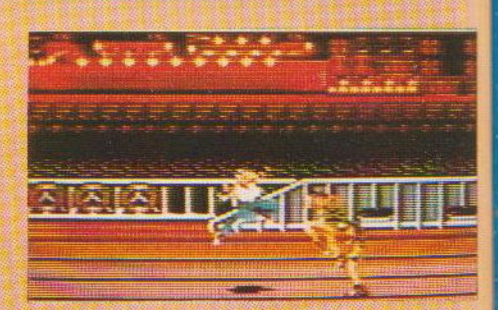
Para detonar com o cuspidor de fogo encha-o de joelhadas e fique muito esperto com suas investidas.



A cotovelada é o melhor golpe nas primeiras fases. Basta acertar uma para detonar com os inimigos.

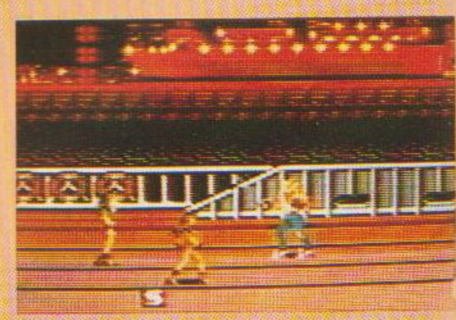






Axel pode "roubar" o cano de seus inimigos. Esta é a melhor arma para arrasar com o chefe da fase.

Lá vem mais um inimigo de fase. Mas antes dele muitos adversários e um S que vai surgir. Deixe para pegar o S somente quando o inimigo aparecer. Isso já garante que metade de sua energia vá para o espaço.



Pegue o S novamente antes de lutar contra as inimigas do barco: as irmãs gêmeas. Acabe com elas usando as cotoveladas.

THE FLINTSTONES ©

GAME BOY

Yabbadabbadoo! O aniversário de casamento de Fred está chegando aí e ele está preocupado porque ainda não comprou um presente para Wilma. Mas Fred acaba encontrando um mapa do tesouro, que ele acredita ser o presente ideal para sua esposa. A aventura, de 7 fases, começa com a busca de Fred ao tesouro, contando sempre com sua ajuda. Conheça o game!



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Taito
MEMÓRIA:	1 Megabit
FASES:	7
JOGADORES:	1



Fase 1 Bedrock

Esta fase não apresenta muitas dificuldades. Evite os inimigos e fique atento nos saltos para não cair nos espinhos.

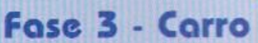






Fase 2 - Deserto

Areias movediças e cobras venenosas fazem daqui um lugar muito perigoso. Fique esperto!



Fase 3 - Carro

Esta é uma fase de bônus. Fique atento aos meteoros enquanto pega todos os itens para aumentar a pontuação. Dirigir atentamente é a dica!





Fase 4 - Navio

Aqui, no navio de guerra de Igorstone, a dica é ficar ligado nas piranhas e nos aliens. Não dispense a ajuda de Dino, o cãozinho de estimação de Fred.

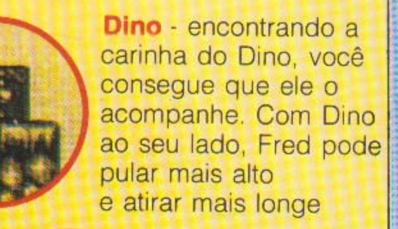
Fase 5 - Água

Aqui, a aventura é embaixo d'água. O controle de Fred fica mais difícil. Fique ligado nas criaturas submarinas e nos espinhos das cavernas.





Itens



Kazoo - pegando dez destes itens você ganha um Continue



Dino - encontrando a carinha do Dino, você consegue que ele o acompanhe. Com Dino ao seu lado, Fred pode pular mais alto e atirar mais longe

Wheel - com as rodas você ganha pontos

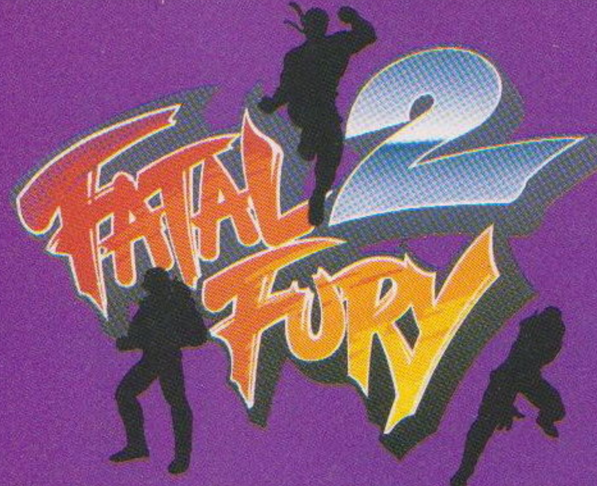
Cinema

O game apresenta também animações com toda a turma. Saca só!

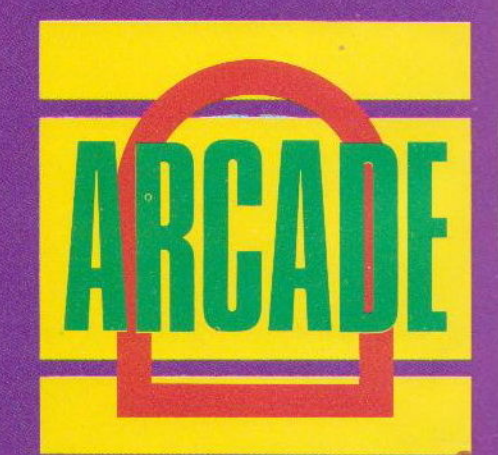








TIPO:	Luta
FABRICANTE:	SNK
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	12
JOGADORES:	2



Andy, Terry e Joe passaram um ano treinando, após Fatal Fury 1, para aperfeiçoar suas técnicas de luta. Agora juntos e com mais cinco companheiros eles vão enfrentar terríveis lutadores num game bastante parecido com Street Fighter 2. Conheça alguns golpes dos três companheiros e ainda de Big Bear, o valentão que tem a manha de enfrentar W. Krauser, o último inimigo, ao som de uma ópera. Aliás, a música é um dos pontos altos deste game. Vale a pena conferir!





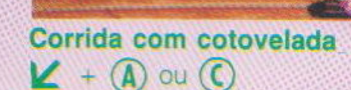
Andy Bogard

Pulo com giro dos braços
← ↓ → + Ⓐ ou Ⓒ

Encontrão
↙ ↗ + Ⓐ ou Ⓒ




Arremesso
↘ + Ⓓ



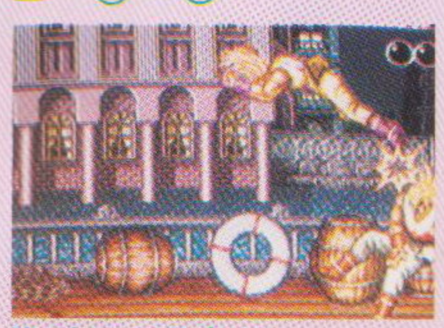
Corrida com cotovelada
↙ + Ⓐ ou Ⓒ



Lona
Chegar perto do inimigo,
↙ + Ⓒ



Voadora
Segurar Ⓓ por 10 segundos e soltar rapidamente



Voadora com chute
↙ ↗ + Ⓑ ou Ⓓ

Terry Bogard

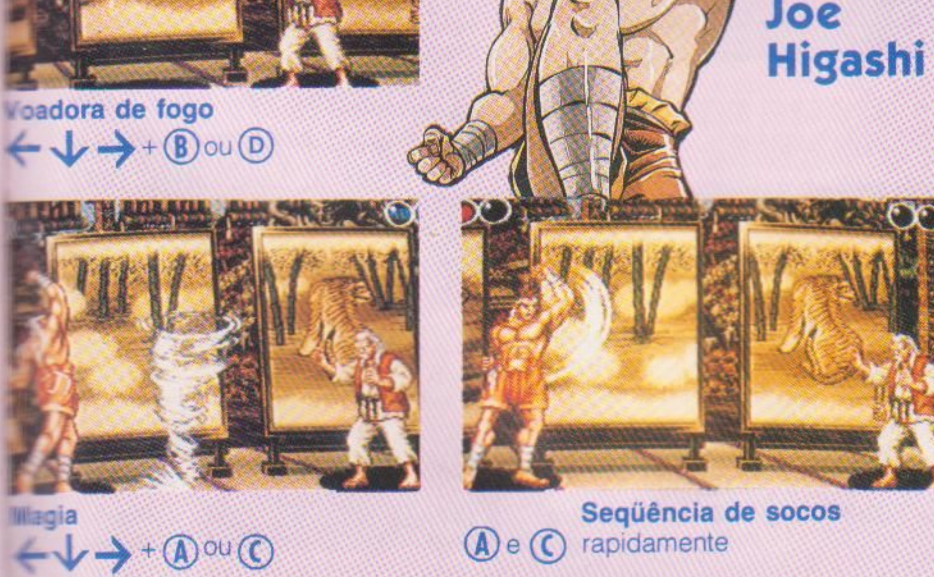
Giratória
↓ ↑ + Ⓐ ou Ⓒ

Soco de fogo
→ ↓ ← + Ⓐ ou Ⓒ

Magia
← ↓ → + Ⓐ ou Ⓒ

Joe Higashi

Voadora de fogo
← ↓ → + Ⓑ ou Ⓓ



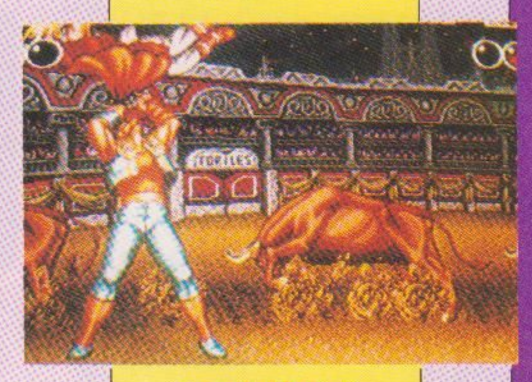
Magia
← ↓ → + Ⓐ ou Ⓒ

Seqüência de socos
Ⓐ e Ⓒ rapidamente

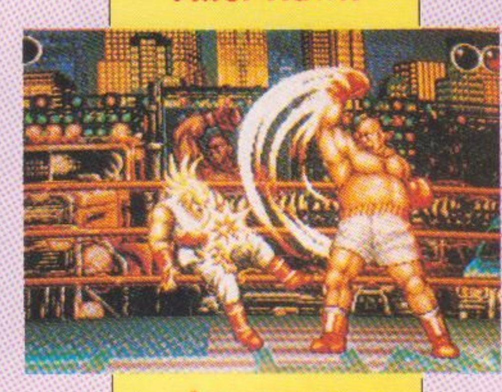
Conheça os inimigos finais



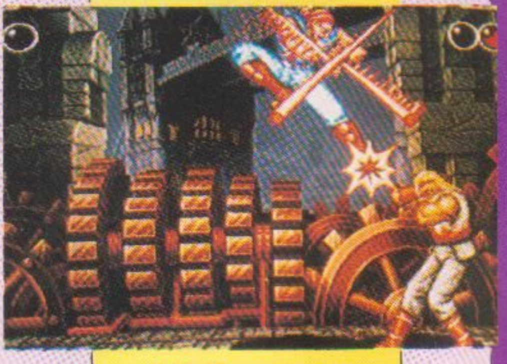
Billy Kane



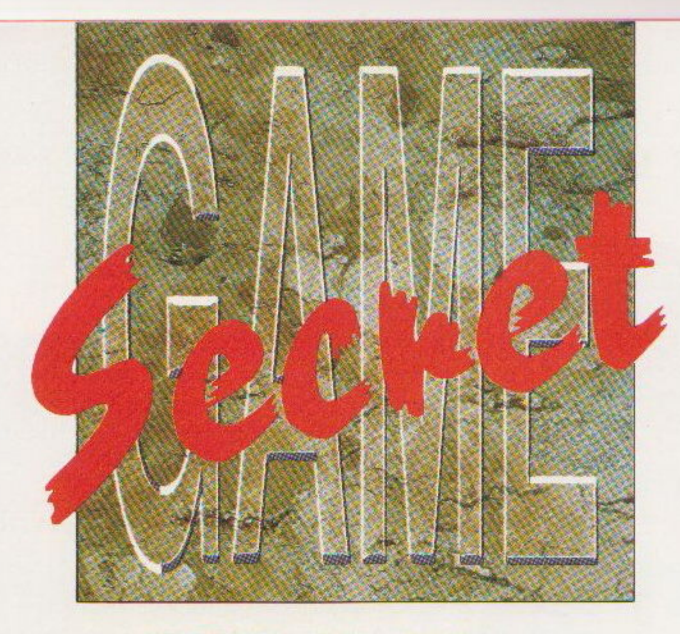
Axel Hawk



Laurence



W.Krauser



SUPER STAR WARS
Super Nintendo

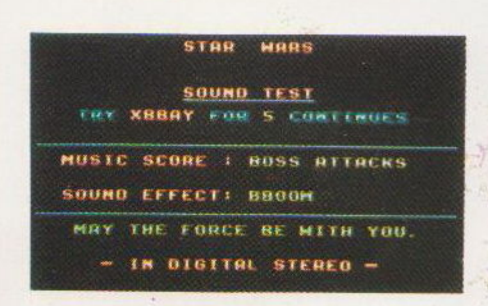
Que tal começar o game acessando o **Sound Test** e, de quebra, ganhar 5 **Ccontinues** e ainda a **Light Saber** (Espada de Luz)? Para isso, faça o seguinte:

STAR WARS
SOUND TEST
TURN UP THE VOLUME!
MUSIC SCORE : BOSS ATTACKS
SOUND EFFECT: BBOOM
MAY THE FORCE BE WITH YOU.
- IN DIGITAL STEREO -

1 — **Comece o game normalmente. Na primeira fase, aperte e segure os botões** Y, B, X **e** A. **Aperte então o botão** Start **para acessar a tela de** Sound Test. **Legal, não? Mas tem mais. Por enquanto troque a música por qualquer outra de sua preferência e aperte** Start **novamente para voltar ao jogo.**

STAR WARS
SOUND TEST
NEED SOME HELP....
MUSIC SCORE : BOSS ATTACKS
SOUND EFFECT: BBOOM
MAY THE FORCE BE WITH YOU.
- IN DIGITAL STEREO -

2 — **Repita a operação para voltar à tela de** Sound Test. **Repare que a mensagem que aparece nessa tela mudou. Então, volte ao jogo e acesse várias vezes a tela de** Sound Test, **para que as diferentes mensagens apareçam.**



3 — **Depois da última mensagem, a tela do** Sound Test **vai dar dois códigos bem legais. O primeiro é para conseguir** 5 Continues.



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

4 — **A próxima tela de** Sound Test **vai revelar o código para a** Light Saber. **Confira na foto.**



5 — **Para fazer com que esses códigos funcionem, desligue o Super Nintendo e ligue-o novamente. Digite a seqüência dada quando as opções** Game Start **e** Options Menu **aparecerem na tela de apresentação.**

KINGS OF THE BEACH
PC

Aí vão todos os **passwords** deste game:
CHICAGO: **SIDEOUT**
HAVAI: **GEKKO**
RIO DE JANEIRO: **TOPFLITE**
AUSTRÁLIA: **SUNDEVIL**

Guilherme H.G. de Oliveira
São Paulo, SP

STAR TREK
Nintendo

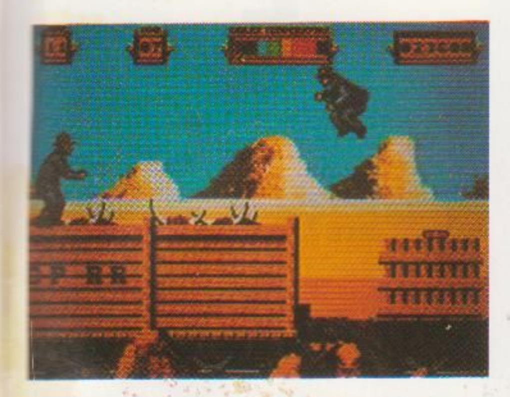
Aí vão alguns códigos para esse game. Anote aí!

After Masaba: **R6XW MLFT ?6XD**
After Lekythos: **P?RV !RZH LAQD**
After Romulan Ship: **KA55 R?XC LA4D**
After Shroud: **J!3L RZX7 M?BD**
En Route to Lotia: **JH1L !XX3 K?DD**

DRAGON'S FURY
Mega Drive

Tem um **password** bem esperto para começar esse jogo com 13 milhões de pontos e 99 bolas. Saca só:

UFELFO78TL



BACK TO THE FUTURE PART III
Mega Drive

Você pode, a qualquer momento nesse game, passar para a fase seguinte. A manha é fácil: pause o jogo (**Start**) e, em seguida, digite a seqüência (cima, baixo, esquerda, direita). Cada vez que você fizer isso automaticamente avançará para a fase seguinte!

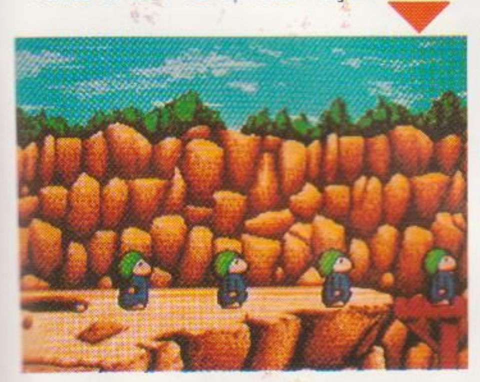
SUPER STAR WARS
Super Nintendo

Há uma passagem secreta na 3.ª fase (Inside Sandcrawler), que é uma parede falsa localizada após o quinto inimigo que lança bolas azuis contra Luke. Após derrotar esses inimigos, pule da plataforma com o direcional acionado para a esquerda. Você encontrará uma sala com 2 armas, 2 corações e 1 vida (no alto da tela).

Ramon Papa
Atibaia, SP

LEMMINGS
Super Nintendo

Você pode acionar o **Sound Test** e ainda escolher os comandos para cada botão do controle. Basta apertar e segurar o botão **Select** e em seguida apertar **Start**. Faça isso durante a tela de apresentação!



F-22 INTERCEPTOR I
Mega Drive

Aí estão os **passwords** das três últimas missões de cada campanha, e também do **The Aces**:

Campanha norte-americana:
6HG8K8
6LG9C5
6PGA86

Campanha coreana:
BA8A0C
BE8B0H
BI0B0D

Campanha iraquiana:
GII9O1
GMIAOD
GUIBGE

Campanha russa:
KJ0A0M
KN2AGJ
KV2BCO

The Aces:
MBG10N
MFG183
MJG1GM

Márcio Roberto Ferreira
São Paulo, SP



FOTOS: ARQUIVO

OUT RUN
Mega Drive

Para conseguir um desafio ainda maior em Out Run, pressione 10 vezes o botão **C** durante a tela de apresentação. Aí é só escolher a tela de opções e selecionar **Hyper**. Agora, é só provar que você não é nenhum ''bração'' e detonar nas ultrapassagens!

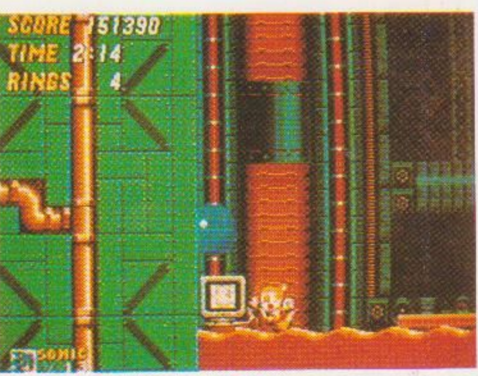
CASTLEVANIA II
Game Boy

Passwords:
1) branco, vela, coração, coração
2) vela, coração, coração, cristal
3) vela, cristal, branco, cristal
4) coração, cristal, branco, branco

Castelo Final:
1.ª) parte: coração, cristal, vela, branco
2.ª) parte: coração, vela, cristal, cristal

Inimigo Final: cristal, coração, vela, coração

Leandro A. Romani
São Paulo, SP



SONIC THE HEDGEHOG 2


Mega Drive

Tem uma manha bem legal para não perder vidas à toa nesse jogo. Você deve ter dois controles. Na tela de apresentação coloque o direcional para baixo até aparecer o **Options**. Entre nessa tela e escolha a opção **Sonic and Tails**. Comece o game normalmente. Você perceberá que, usando o controle 2, é possível controlar Tails, desde que ela esteja na mesma tela que Sonic. Toda vez que encontrar um inimigo, deixe Sonic em um local seguro e chame Tails (apertando várias vezes qualquer botão do controle 2). Como a raposinha é invencível e não perde os anéis, será moleza acabar com eles. Esta dica é fantástica para enfrentar Dr. Robotnik!

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica ''da hora'' ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, n.º 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS
RECORDS

Este mês mais e melhores recordes apareceram na redação. Os feras do Mega e do Nintendo estão detonando. Só a galera que joga Master é que anda meio sumidinha. Ânimo, pessoal, continuem mandando seus recordes! Não esqueçam de anotar atrás da foto o nome do game, o sistema, a pontuação obtida e seu nome completo. Falou?



SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II - Heriston O.Yamashiro - Terminado (nível 7 sem **continue**)
SUPER ALESTE - Sergio Ricardo de Assis - 5.673.200
PARODIUS - Fernando Wendt - 2.283.000
THUNDER SPIRITS - Adalberto Lachowicz - 548.410
DRAGON'S LAIR - Rodolfo B.Possuelo e Eric G.Cavalcanti - 999.800
ZELDA III - Rodolfo B.Possuelo e Alexei G.Cavalcanti - Terminado
SUPER DOUBLE DRAGON - Rodolfo B. Possuelo e Alexei G.Cavalcanti - 9.999.900



NINTENDO

ROLLING THUNDER - Henrique N. Azevedo e Leonardo N.Azevedo - 999.900
PREDATOR - Henrique N. Azevedo - Terminado
BATTLETOADS - Gilmar Nobre da Silva - 999.999
BART VS. THE SPACE MUTANTS - Rodolfo Buffone Possuelo - 9.999.999
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II - Equipe Nes Tendo - 186.740
WOLVERINE - Marcos P.Pinto e Renato A.N.Pinto - 140.150
BUGS BUNNY - BIRTHDAY BLOWOUT - Gilmar Nobre da Silva - Terminado



MEGA DRIVE

TERMINATOR 2 - Gabriel Haeser - 3.835.400
CALIFORNIA GAMES - Gabriel Haeser
- **Half Pipe** - 34.300
- **BMX** - 67.500

CASTLE OF ILLUSION - Irmãos Franco - 1.154.800
JORDAN VS. BIRD - Sergio Savino Barcellos Jr.
- **Slam Dunk Contest** - 149 pts.
- **3-Point Contest** - 30 pts.

THUNDER FORCE III - Sergio Ricardo de Assis - 9.999.990
STREETS OF RAGE - Sergio Ricardo de Assis - 999.900
SHADOW OF THE BEAST - Sergio Savino Barcellos Jr. - 99.999
HARD DRIVIN' - Sergio Roberto M.Canovas - 279.536
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS - Eq. Kings Of The Games - 999.999

MASTER SYSTEM

ALIEN 3 - Paulo Roberto Nunes de Souza - 66.570
ASTERIX - Ana Lúcia De Oliveira Costa - Terminado
GHOULS'N GHOSTS - João B.Santos Filho - 705.600
SONIC THE HEDGEHOG 2 - Marcos Vinícius G.Ferreira - 282.110
THE LUCKY DIME CAPER - Rodolfo Marx Hollerbach - 782.550



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos, Erick Cohen e Betto D'Elboux.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Luiz Eduardo Grecco
Representantes SP:
Angela Taddeo, Silvana Amato, Maria Silvia Varella e Antônio Carlos C. Silva
Gerente de Novos Negócios:
Marcos Barros
Coordenadora de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press, Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão **W. ROTH S.A.**

ANER

MARÇO/93